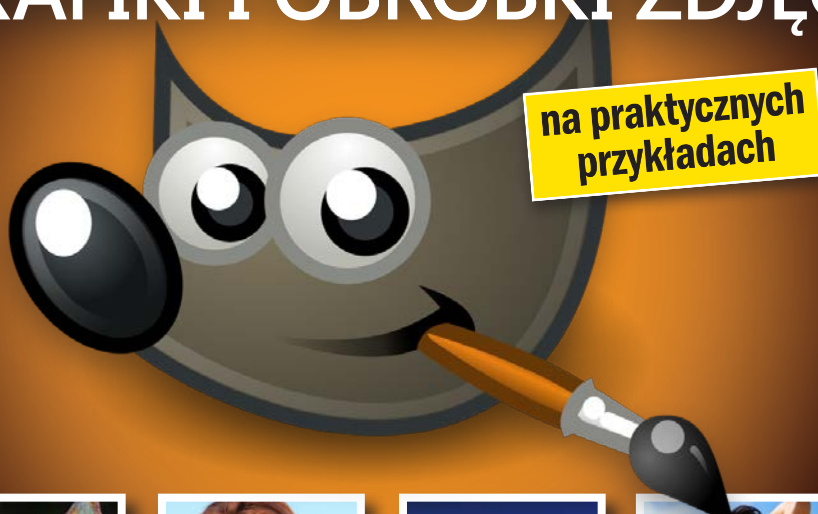
Biblioteczka Komputer Świat

KSIĄŻKA Z PŁYTĄ

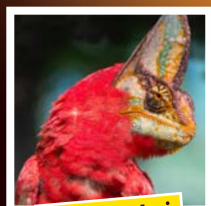


GIMP

NAUCZ SIĘ TWORZENIA GRAFIKI I OBRÓBKI ZDJĘĆ



na praktycznych przykładach



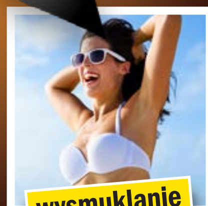
fotomontaż



retusz twarzy



poprawianie kolorów



wysmuklanie sylwetki

DOWIESZ SIĘ MIĘDZY INNYMI, JAK:

- poprawiać wygląd osób jak w Photoshopie
- robić fantastyczne fotomontaże
- tworzyć animowane GIF-y
- zaprojektować logo, wizytówkę i stronę WWW



Z TĄ KSIĄŻKĄ – E-WYDANIE GRATIS

Poniżej znajduje się płyta z kodem bonusowym. Wystarczy założyć konto i zalogować się na stronie ksplus.pl oraz zarejestrować kod, by uzyskać dostęp do e-wydania tej książki. Po zalogowaniu dodatkowo dostępne będą także do pobrania wszystkie aplikacje opisane w książce i bonusowe poradniki.

Jeśli poniżej nie ma płyty z kodem, zwróć się do sprzedawcy

O braku płyty poinformuj również redakcję, pisząc na adres redakcja@komputerswiat.pl

GIMP

PŁYTA JEST DODATKIEM DO KSIĄŻKI

KOMPUTER ŚWIAT BIBLIOTECZKA 3|2016

Biblioteczka Komputer Świat

GIMP I INNE DOBRE ZAMIENNIKI DROGICH PROGRAMÓW GRAFICZNYCH

NA PŁYCIE ZNAJDZIESZ KOD BONUSOWY KOMPUTER ŚWIATA

Kod bonusowy należy zarejestrować w KŚ+ (ksplus.pl)

Biblioteczka Komputer Świat

GIMP

NAUCZ SIĘ TWORZENIA GRAFIKI I OBRÓBKI ZDJĘĆ



KOMPUTER
ŚWIAT
BIBLIOTECZKA



Alicja Żebruń

od autorki

GIMP. Kultowy program, który skupił wokół siebie potężne środowisko miłośników. A także programistów, których ambicją było stworzenie programu graficznego lepszego niż Photoshop, a dostępnego całkowicie za darmo i otwartoźródłowego. W efekcie mamy bardzo zaawansowane narzędzie, wyposażone w liczne przybory, filtry, funkcje i skrypty, które możemy rozbudowywać bez końca za pomocą dodatków udostępnianych przez innych kreatywnych użytkowników. Potrzebujemy edytora do poprawy zdjęć? Nie ma problemu, GIMP doskonale sprawdzi się w tym zadaniu! Planujemy wykonać grafikę na potrzeby strony internetowej? Z tym również sobie świetnie poradzimy, mając pod ręką GIMP-a. A także tę książkę, w której znajdują się liczne porady pomocne w edycji zdjęć, tworzeniu fotomontaży, animacji czy graficznych projektów. W tej książce opisane są zarówno proste, jak i zaawansowane triki, za pomocą których osiągniemy profesjonalne efekty. Zachęcam również do zapoznania się z książką z serii Biblioteczka Komputer Świata pod tytułem GIMP. Krok po kroku (e-wydanie jest do nabycia w serwisie KŚ+ – www.ksplus.pl), w której znajdziemy podstawy pracy z programem, w tym szczegółowy opis narzędzi i funkcji programu.

Zapraszam do lektury!



GIMP

NAUCZ SIĘ TWORZENIA GRAFIKI I OBRÓBKI ZDJĘĆ

1 Pierwsze kroki

Zanim przystąpimy do tworzenia konkretnych projektów, poznajmy interfejs GIMP-a i podstawy pracy z programem

Warto wiedzieć, że okno najnowszej wersji programu GIMP już nie ma denerwującej cechy, która przez wiele lat odstraszała niektórych użytkowników – mowa o luźnych oknach, rozłożonych chaotycznie na pulpicie. Teraz GIMP pracuje w trybie jednego okna, jak większość programów graficznych. W tym rozdziale poznamy zawartość interfejsu aplikacji. Dowiemy się także, jak tworzyć nowe obrazy graficzne, jak otwierać określone formaty plików i jak je zapisywać. Trzeba bowiem wiedzieć, że nie każdy z plików możemy po prostu zapisać – niektóre obrazy należy eksportować.

DROGOWSKAZ

Aby uzupełnić wiedzę o podstawach pracy z GIMP-em, warto również sięgnąć do książki 5/2012 GIMP Krok po kroku (dostępnej na ksplus.pl), w której opisano dokładnie narzędzia i funkcje tego edytora.



Podstawowe operacje

Otwieranie plików

1 Aby otworzyć istniejący plik, w menu **Plik** klikamy na **Otwórz...** i wybieramy plik z dysku komputera. W ten sposób możemy wczytywać zarówno pliki w natywnym formacie GIMP-a (XCF), jak i w pozostałych (na przykład JPEG).

2 Obrazy możemy również wczytać jako warstwy – w tym celu z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**. Wówczas nowy plik zostanie dodany do już otwartego jako nowa warstwa lub warstwy (jeśli był to wielowarstwowy projekt).

3 Zdjęcie możemy również przeciągnąć na okno GIMP-a, a także wczytać bezpośrednio z internetu (wybieramy polecenie **Otwórz położenie...**).

Tworzenie obrazu

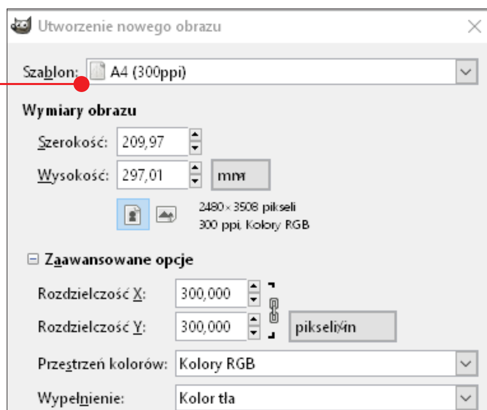
1 Aby utworzyć nowy pusty obraz, z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**. W oknie dialogowym określamy wymiary (możemy je wskazać z szablonu), a także pozostałe parametry, jak rozdzielczość, kolor tła czy przestrzeń kolorów obrazu.

2 Prace możemy również utworzyć z zawartości schowka, zrzutu ekranu czy skanera. W tym celu w menu **Plik** klikamy na **Utwórz** i wybieramy odpowiednią opcję.

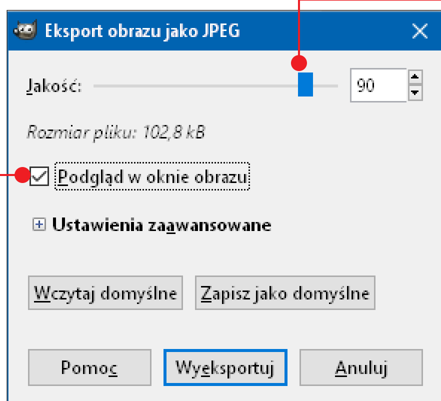
Zapisywanie projektu

1 Naszą pracę – szczególnie gdy jest skomplikowana i zawiera warstwy – zawsze warto zapisywać w natywnym formacie XCF. Zapis w tym formacie jest bezstratny. W tym celu z menu **Plik** wybieramy opcję **Zapisz jako...** lub **Zapisz kopię...**.

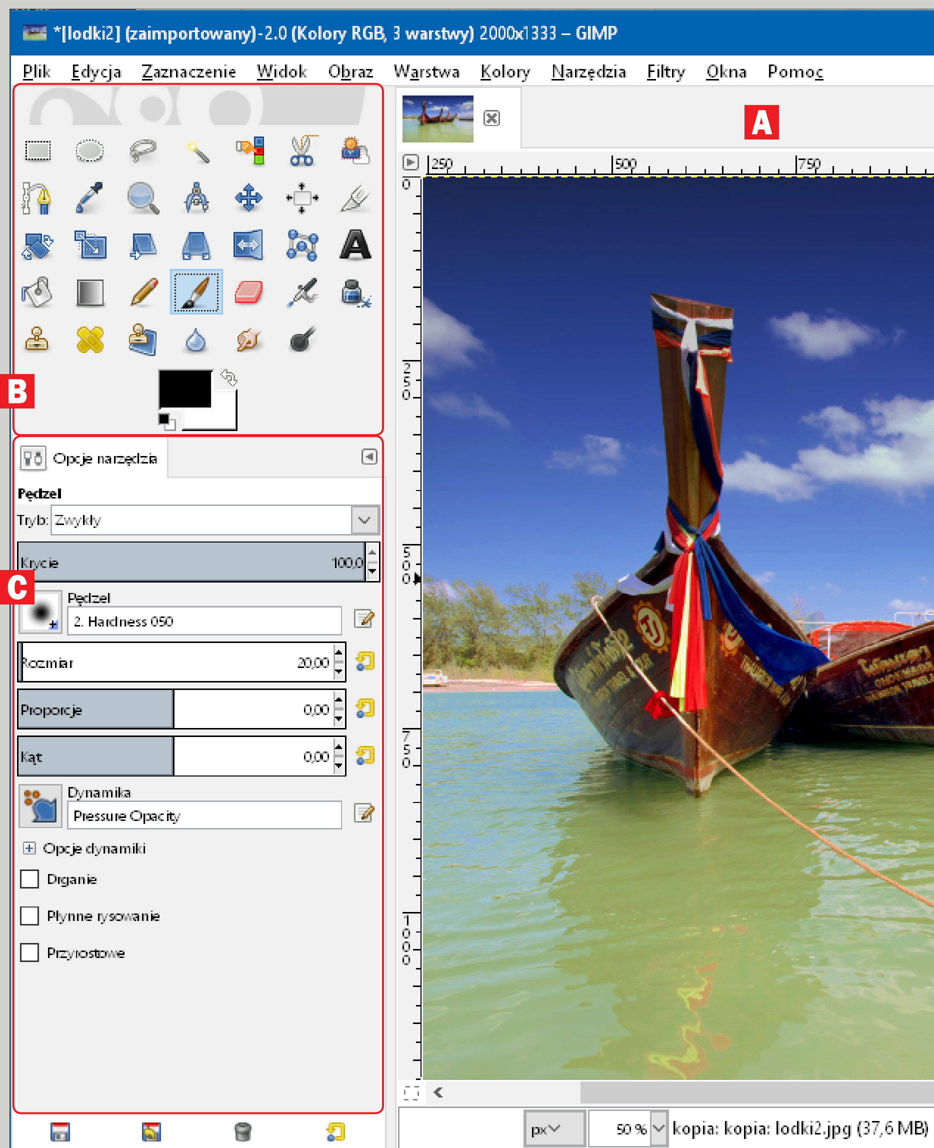
2 Jeśli chcemy zapisać obraz w innym formacie, z menu **Plik** należy wybrać opcję **Wyeksportuj** lub **Wyeksportuj jako...**. GIMP pozwala w ten sposób zapisać między innymi obraz w formacie JPEG, GIF, PNG, TIFF czy nawet PSD – z warstwami, które można edytować w Photoshopie. Podczas zapisu musimy wpisać wybrane rozszerzenie przy nazwie pliku .



3 W zależności od wybranego formatu pojawi się okno zawierające opcje eksportu. W przypadku formatu JPEG musimy suwakiem określić kompresję obrazu . Poniżej widoczny jest rozmiar pliku. Jeśli zaznaczymy , efekt kompresji bedziemy mogli obserwować w oknie podglądu.



Okno GIMP-a



W centralnej części interfejsu widoczne jest okno edytora obrazu **A**. GIMP pozwala otworzyć wiele obrazów naraz – te dodatkowe są widoczne jako zakładki. Po lewej stronie znajduje się przybornik z narzędziami oraz polami wyboru koloru pierwszoplanowego i koloru tła **B**. Po kliknięciu na wybrane narzędzie w panelu poniżej pojawiają się jego opcje **C**. Niektóre ustawienia – takie jak wybór końcówek pędzla, gradientów i tekstur czy dynamiki pędzla – znajdziemy w panelach



po prawej **D**. Oprócz tego znajdują się tu panele pozwalające kontrolować warstwy i kanały obrazu, historię cofnięć, ścieżki czy inne opcje **E**. Panele w GIMP-ie nazwane są dokami lub dokowalnymi oknami dialogowymi, gdyż można je dowolnie aranżować i przypinać lub umieszczać w oknie GIMP-a luzem. Panele znajdziemy w menu **Okna** po kliknięciu na **Dokowalne okna dialogowe**. Po kliknięciu na ● wyświetlimy opcje doków, na przykład styl wyświetlania paneli lub możliwość zamknięcia karty.

2 Edycja zdjęć

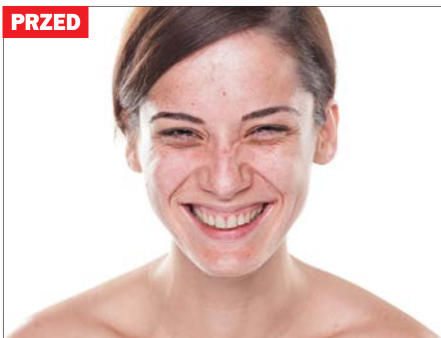
Zdjęć robimy mnóstwo – pod wpływem impulsu, by upamiętnić bliskie osoby, uroczystości, wyjazdy. Rzadko jednak fotografie nie wymagają żadnej obróbki. Przeczytajmy, jak poprawiać zdjęcia w GIMP-ie

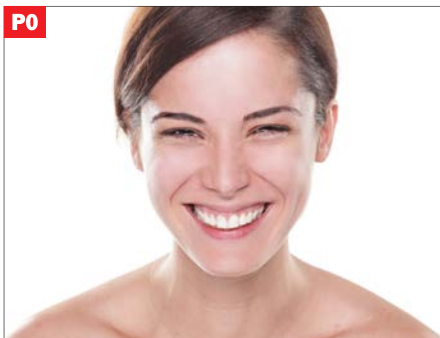
GIMP ma bardzo duże możliwości, także jeśli chodzi o poprawianie i edycję zdjęć – pod tym względem prawie nie ustępuje sławnemu Photoshopowi. Trzeba tylko znać odpowiednie triki, wiedzieć, gdzie są ukryte potrzebne narzędzia, i jak najlepiej z nich korzystać.

Z tego rozdziału dowiemy się, jak upiększać osoby na zdjęciach – zarówno ich twarze, jak i figury. Przeczytamy też, jak poprawiać wygląd zdjęć i jak je uatrakcyjniać. Zobaczymy, jak usuwać zbędne elementy psujące kadr, prostować zdjęcia architektury i dodawać ciekawe efekty.

DROGOWSKAZ

Jak poprawić zdjęcie osoby



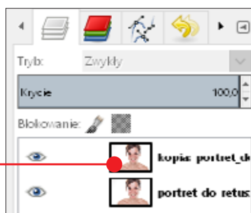


Na zdjęciach każdy chce wyglądać jak najlepiej. Choć smartfony mają wbudowane filtry poprawiające urodę, te nie zawsze działają tak, jak chcemy. A poza tym z pewnością wiele osób nadal używa tradycyjnych aparatów cyfrowych, które w mniejszym stopniu ingerują w zdjęcia. Z tego rozdziału dowiemy się między innymi, jak poprawić cerę na portrecie, zmniejszyć zmarszczki oraz jak rozjaśnić uśmiech. Poznamy również sposób na idealną (według pewnych kanonów) sylwetkę, a także metody na zmianę koloru włosów i oczu na zdjęciu. Fotografie pokazane we wskazówkach znajdziemy w KŚ+.

Wybielamy zęby

Zęby osoby na portrecie wydają się za ciemne i zażółcone. Poprawmy to.

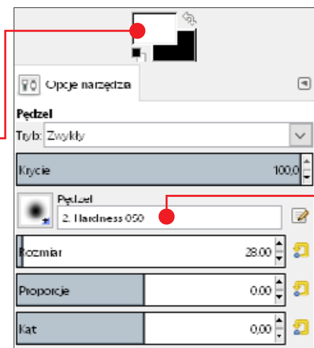
1 Powielamy warstwę z obrazem – zawsze bezpieczniej jest pracować na kopii. W tym celu klikamy na przycisk ● na panelu warstw. Zaznaczamy górną warstwę ●.

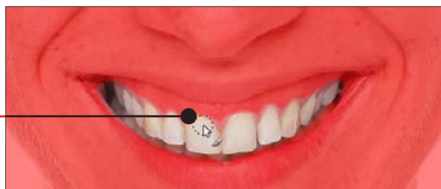


2 Teraz zaznaczymy zęby modelki na zdjęciu. Możemy to łatwo zrobić za pomocą narzędzia zwanego **Szybką maską**. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy opcję **Szybka maska** albo od razu wciskamy skrót klawiaturowy Shift+Q. Zdjęcie pokrywa się czerwoną przejrzystą nakładką ●.



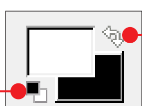
3 W przyborniku klikamy na narzędzie **Pędzel**, a na panelu opcji wybieramy miękką końcówkę ●. Rozmiar dobieramy w zależności od rozmiaru obszaru, który chcemy wyselekcjonować. W polu ● ustawiamy biały kolor. Białym pędzlem malujemy po obszarze, który ma być zaznaczony





– czyli w naszym przypadku po widocznych na zdjęciu zębach ●.

4 Jeśli zamalujemy zbyt duży obszar, możemy to naprawić, malując czarnym pędzlem. Biały i czarny kolor w polach wyboru koloru ustawimy, klikając na przycisk ●.

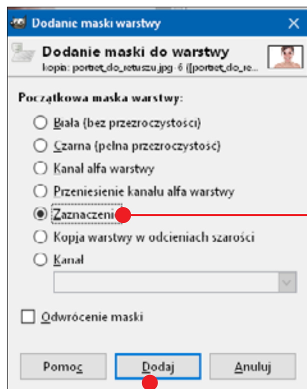


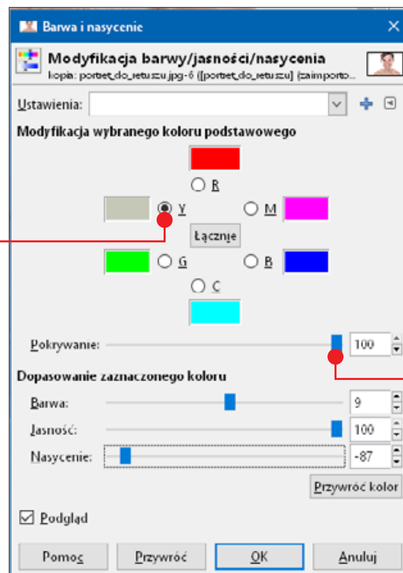
Kolory w polach odwrócimy miejscami, klikając na przycisk ● lub wciskając klawisz [X].

5 Wciskamy ponownie skrót klawiaturowy [Shift] [Q] i wyłączamy **Szybką maskę**. Pozostaje samo zaznaczenie ●.



6 Teraz utworzymy maskę warstwy na podstawie zaznaczenia. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę na panelu warstw i z menu kontekstowego wybieramy **Dodaj maskę warstwy...**. W oknie dialogowym zaznaczamy ● i klikamy na **Dodaj** ●, a z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**.

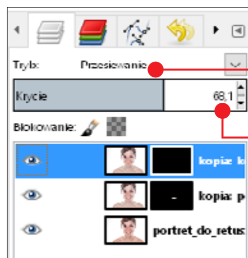




7 Aby wybielić zaznaczony obszar, na panelu warstw klikamy na miniaturę górnej warstwy i z menu **Kolory** wybieramy **Barwa i nasycenie...**. W oknie dialogowym zaznaczamy dominujący w zaznaczonym obszarze kolor żółty ●. Suwak **Pokrywanie** ● przesuwamy mocno w prawo, tak samo postępujemy z suwakiem **Jasność**. Suwak **Nasycenie** przesuwamy w lewo, usuwając żółte przebarwienie. Klikamy na **OK**.



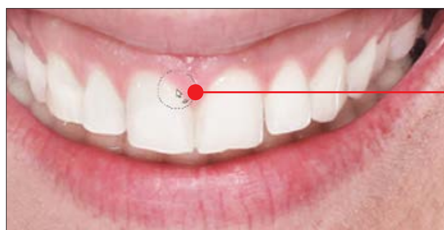
8 Jeśli efekt rozjaśnienia ● jest dla nas niewystarczający, by go wzmocnić, możemy posłużyć się na przykład metodą mieszania warstw. Powielamy warstwę z maską (zaznaczamy ją i klikamy na przycisk ● na panelu warstw). Następnie zmie-



niamy tryb mieszania warstw na **Przesiewanie** ●. Efekt wybielenia jest teraz bardzo intensywny ●, dlatego zmniejszamy krycie górnej warstwy ●.



9 Może się zdarzyć, że efekt wybielania obejmuje za duży lub za mały obszar. Naprawimy to, korygując maskę warstwy. Zaznaczamy miniaturę maski przy warstwie, a następnie czarnym narzędziem **Pędzel** usuwamy zmiany z warstwy ●. Białym pędzlem możemy rozszerzyć zmiany na inne obszary. W zależności od krycia narzędzia (ustawimy je w panelu **Opcje narzędzia**) efekt będzie bardziej lub mniej delikatny.

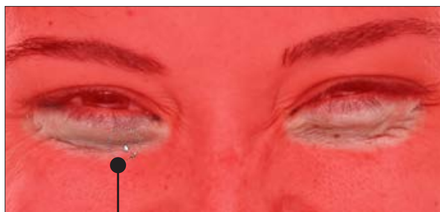


10 Na koniec klikamy na dowolną warstwę na panelu warstw i wybieramy **Spłaszcz obraz**.

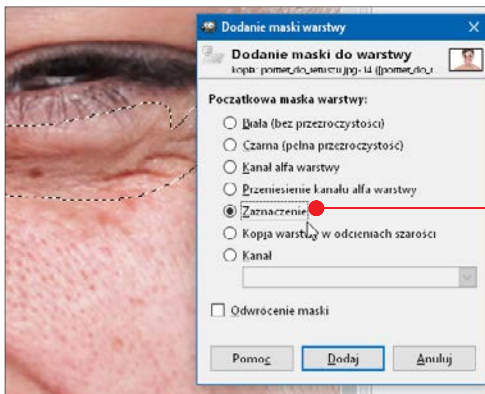
Rozjaśniamy cienie pod oczami

Ciemne zakola pod oczami poprawiamy za pomocą narzędzia **Krzywe** ●.

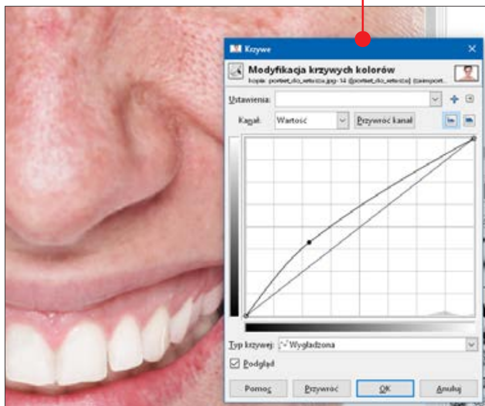
1 Ponownie powielamy warstwę ze zdjęciem i metodą opisaną w punktach **1–6** poprzedniej porady zaznaczamy cienie pod



oczami ●. Dodajemy do górnej warstwy maskę w trybie ●. Klikamy na **Dodaj**, a potem z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**.



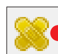
2 Zaznaczamy miniaturę górnej warstwy, a następnie z menu **Kolory** wybieramy **Krzywe...**. Pojawia się okno dialogowe z ukośną linią. Chwytamy ją kursorem myszy i wyginamy w łuk, tak jak to widać na ilustracji ●.



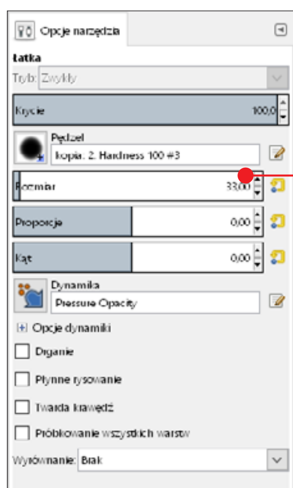
3 Na koniec, jeśli retusz tego wymaga, metodą opisaną w punkcie **9** poprzedniej porady poprawiamy obszar rozjaśniania. A potem spłaszczamy warstwy obrazu.

Usuwamy niedoskonałości

Usuńmy miejscowe niedoskonałości, na przykład krostki. Do retuszu przeznaczone jest narzędzie **Łatka**.

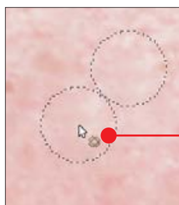


1 Powielamy warstwę tła, aby pracować na kopii. Następnie z przybornika wybieramy narzędzie **Łatka**. Na panelu z opcjami dostosowujemy parametry narzędzia. Dobieramy rozmiar optymalny dla przykrycia danego detalu. Krycie w zależności od potrzeb ustawiamy maksymalne lub niepełne.



2 Teraz klikamy z wciśniętym klawiszem ctrl obok niedoskonałości, ale na miejsce, gdzie cera jest nienaganna. Następnie klikamy lub przesuwamy narzędziem po detalu, usuwając go (a raczej przykrywając skopiowanymi pikselami). Powtarzamy tę czynność przy każdej wadzie, aż usuniemy wszystkie **A**. Spłaszczamy obraz (patrz punkt **10** porady ze strony 11).



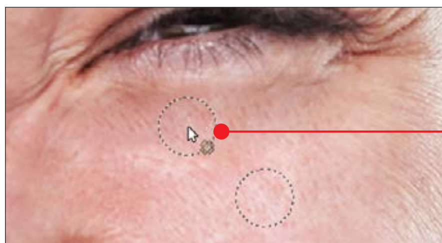


Spłycamy zmarszczki

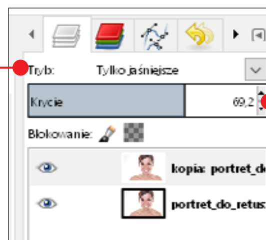
Nasza modelka ma sporo mimicznych zmarszczek. Warto je nieco złagodzić.



1 Powielamy warstwę tła, zaznaczamy ją i postępujemy tak jak w punktach **1** i **2** poprzedniej porady. Malując narzędziem **Łatka**, przykrywamy zmarszczki pod oczami i w innych miejscach twarzy.



2 Następnie na panelu z warstwami ustawiamy tryb mieszania **Tylko jaśniejsze** i zmniejszamy krycie górnej warstwy.







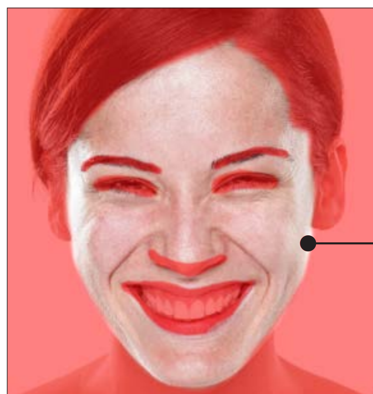


Efekt wygląda następująco. Spłaszczamy warstwy obrazu.

Wygładzamy cerę

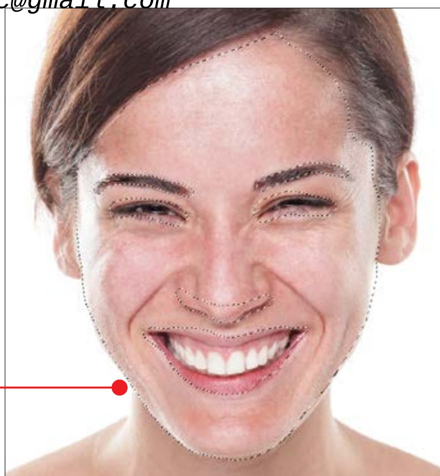
Jeśli na twarzy mamy dużo drobnych niedoskonałości, takich jak powiększone pory, możemy je również wygładzić za pomocą GIMP-a.

1 W pierwszym kroku musimy zaznaczyć całą twarz, ale bez oczu, ust, nosa i tych elementów, które nie będą wygładzane. Selekcję utworzymy za pomocą **Szybkiej maski**. Wciskamy skrót klawiaturowy shift Q i białym pędzlem zamalowujemy twarz, pozostawiając niezamalowane te elementy, które mają się znaleźć poza zaznaczeniem. Ewentualnie obszary te zamalowujemy czarnym pędzlem. Jak posługiwać się **Szybką maską**, mogliśmy przeczytać w punktach **2–5** porady na stronie 9.

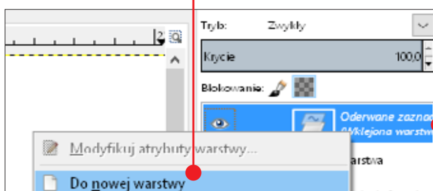


2 Wciskamy ponownie shift Q, by zostawić samo zaznaczenie.

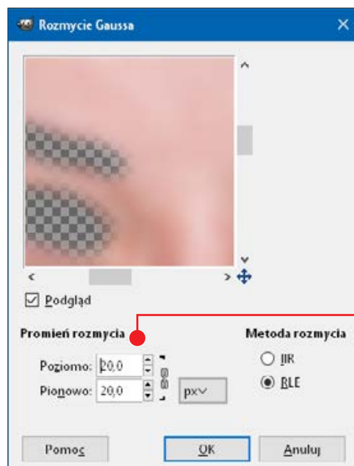
3 Wciskamy ctrl C, aby skopiować zaznaczenie do schowka. Następnie wciskamy



ctrl V, aby je wkleić. Na panelu z warstwami pojawiło się **Oderwane zaznaczenie**. Klikamy na niego prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybieramy **Do nowej warstwy**.



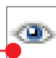
4 Zaznaczamy górną warstwę z cerą, a następnie z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...**. W oknie dialogowym dobieramy promień rozmycia odpowiedni dla mocnego rozmycia cery.

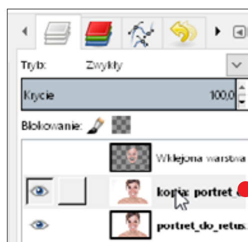




Klikamy na **OK**. Ponownie klikamy na menu **Filtry** i wybieramy **Powtórz „Rozmycie Gaussa"** (albo wciskamy skrót klawiaturowy ctrl F). Powtarzamy ten krok jeszcze dwukrotnie. Oto efekt ●.

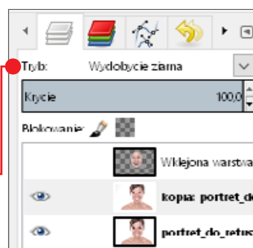
5 Wyłączamy widoczność górnej warstwy (klikamy na ikonę ● przy warstwie). Teraz zaznaczamy dolną warstwę ze zdjęciem i klikamy na ●, by utworzyć jej kopię. Powielona warstwa ● pojawiła się pomiędzy warstwą tła a warstwą z rozmytą cerą.



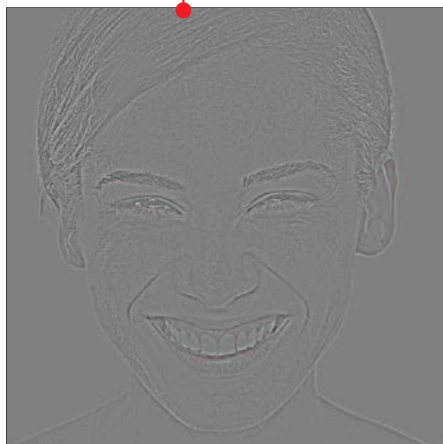




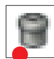
6 Z menu **Filtry** wybieramy polecenie **Wyświetl ponownie „Rozmycie Gaussa"**. Pojawia się okno dialogowe filtra, w którym dobieramy nieco słabszy promień rozmycia ● niż wcześniej (patrz punkt **4**). Klikamy na **OK**.

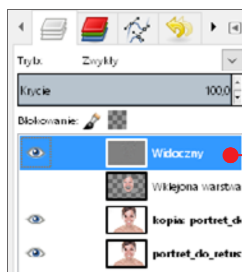


7 Zmieniamy tryb mieszania rozmytej kopii zdjęcia na **Wydobycie ziarna** ●. Efekt przeróbek aktualnie wygląda tak ●.

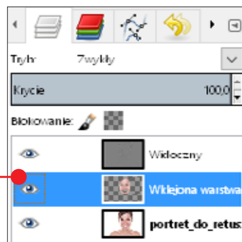


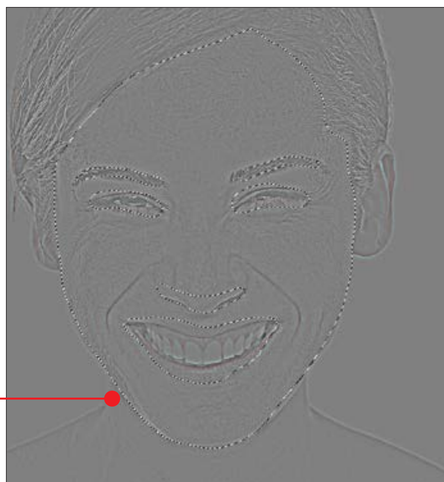
8 Klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę i z kontekstowego menu wybieramy **Nowa z widoku**. W ten sposób zyskujemy obraz efektu, jaki powstał przez mieszanie warstw. Utworzoną w punkcie **5** kopię dolnej warstwy możemy teraz usunąć – zaznaczamy ją i klikamy na ikonę kosza ● na panelu warstw. Przywracamy widoczność warstwie z rozmytą cerą (włączamy ikonę oka przy warstwie).





9 Zaznaczamy warstwę z rozmytą cerą ●, klikamy na nią z wciśniętym prawym przyciskiem myszy i z menu wybieramy opcję **Kanał alfa na zaznaczenie**. W ten



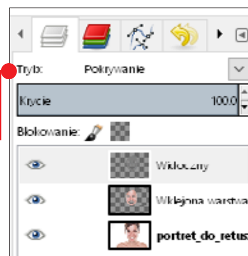


sposób ponownie tworzymy selekcję na twarzy.

10 Z menu **Zaznaczenie** wybieramy polecenie **Odwróć**. Zaznaczamy najwyższą warstwę i wciskamy klawisz delete, usuwając niepotrzebne piksele z warstwy. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy opcję **Brak**. Efekt na obrazie powinien wyglądać następująco.



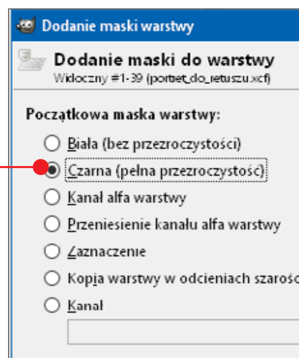
11 Zmieniamy tryb mieszania górnej warstwy na **Pokrywanie**. Cera wygląda zdecydowanie lepiej. Ale to nie wszystkie działania.

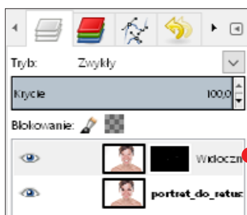




12 Klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę i wybieramy **Nowa z widoku**. Usuwamy niepotrzebne warstwy pomiędzy nowo utworzoną warstwą a warstwą tła. W tym celu zaznaczamy je i przeciągamy na ikonę kosza na panelu warstw.

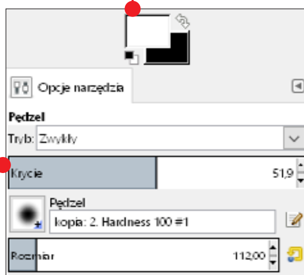
13 Klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę z ładną cerą i wybieramy **Dodaj maskę warstwy...**. W oknie dialogowym zaznaczamy i klikamy na **Dodaj**. W ten sposób za pomocą czarnej



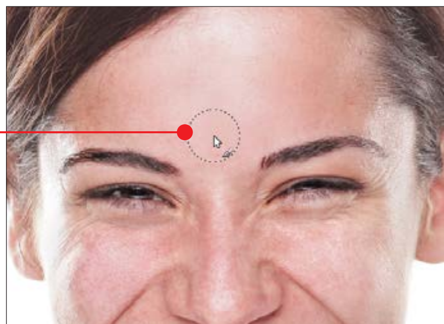


maski ● odsłoniliśmy warstwę pod spodem – gładka cera chwilowo zniknęła.

14 Efekt gładkiej cery przywrócimy teraz miejscowo i ze zmienną intensywnością, w zależności od potrzeb. W tym celu zaznaczamy czarną maskę przy warstwie, a z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel**. W opcjach dobieramy biały kolor narzędzia ●, nieduże krycie ● (w zależności od tego, czy chcemy mniej lub bardziej delikatnie działać) oraz



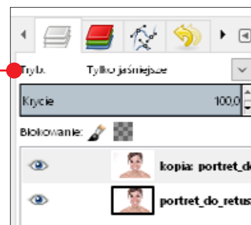
miękką końcówkę. Jak korzystać z **Pędzla** i dobrać odpowiedni kolor, mogliśmy przeczytać w punktach **3** i **4** porady Wybielamy zęby. Malujemy po twarzy ●, wygładzając potrzebujące wygładzenia obszary. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.



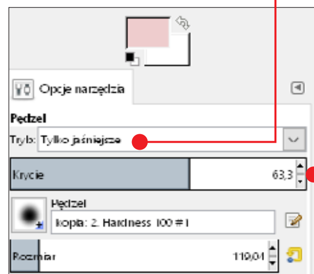
15 Możemy jeszcze rozjaśnić miejscowo cerę. W tym celu klikamy na ● i powielamy warstwę. Zmieniamy



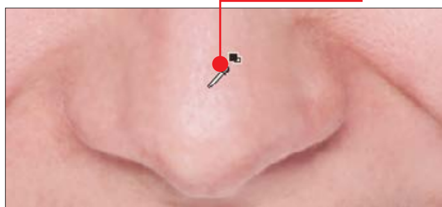
tryb mieszania górnej warstwy na **Tylko jaśniejsze** ●.



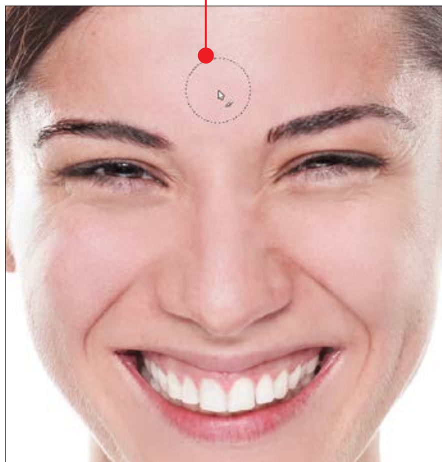
16 Wybieramy narzędzie **Pędzel**, a w opcjach dobieramy miękką końcówkę, bardzo niewielkie krycie ● oraz tryb mieszania **Tylko jaśniejsze** ●.



17 Klikamy z wciśniętym klawiszem ctrl na jasne miejsce na twarzy ●, pobie-

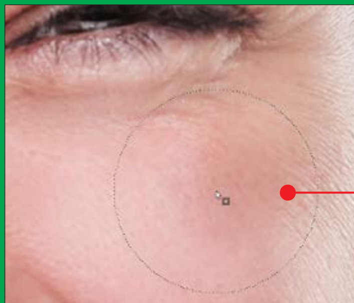


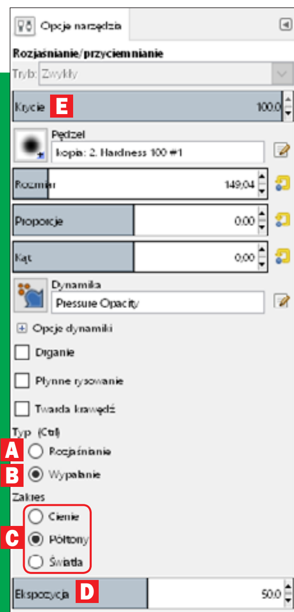
rając kolor dla narzędzia. Następnie malujemy **Pędzlem** po obszarach, które chcemy rozjaśnić ●. W razie potrzeby zmniejsza-



MIEJSCOWE POPRAWKI

Elementy twarzy możemy rozjaśnić lub przyciemnić miejscowo za pomocą narzędzia **Rozjaśnianie/przyciemnianie**. Możemy w ten sposób rozjaśnić zęby, oczy, wymodelować rysy twarzy, na przykład delikatnie przyciemniając policzki. Aby rozjaśnić obszar, wybieramy opcję **Rozjaśnianie** A, by przyciemnić – **Wypalanie** B. Zaznaczając jedną z trzech opcji C, określamy zakres działania narzędzia. **Ekspozycją** D i **Kryciem** E regulujemy intensywność wybranego efektu.





my krycie rozjaśnianej warstwy na panelu warstw. Metodę tę możemy wykorzystać także podczas rozjaśniania cieni pod oczami. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu. Cera wygląda teraz znakomicie.

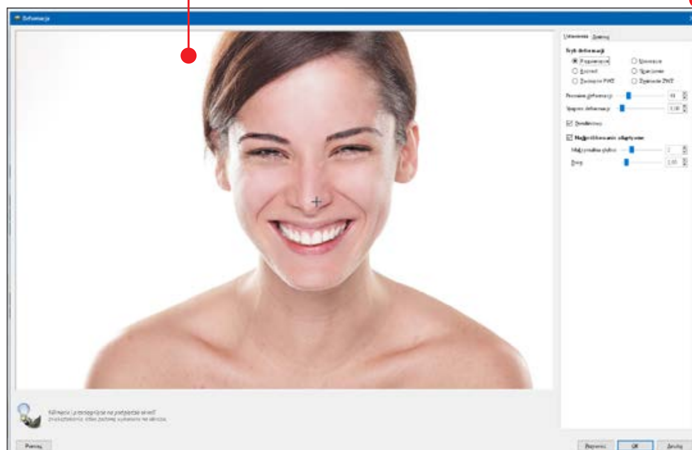
Korygujemy kształt nosa i uszu

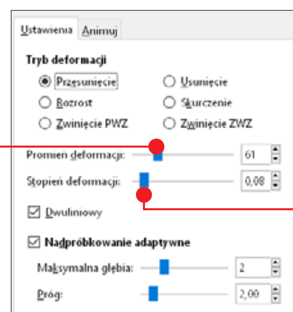
Jeśli nie jesteśmy zadowoleni z nosa, oczu lub innych elementów twarzy, łatwo to skorygujemy w GIMP-ie. Oczywiście na zdjęciu.

1 Na początek powielamy warstwę ze zdjęciem, aby pracować na kopii. W tym celu klikamy na przycisk na panelu warstw. Zaznaczamy górną warstwę, a następnie z menu **Filtry** wybieramy **Zniekształcenia** i **Deformowanie**.

2 Okno narzędzia powiększamy maksymalnie, przeciągając myszą za jeden z narożników. Jeśli podgląd obrazu jest niewyraźny, wykonujemy w oknie jakąkolwiek operację, a następnie klikamy na przycisk **Przywróć**.

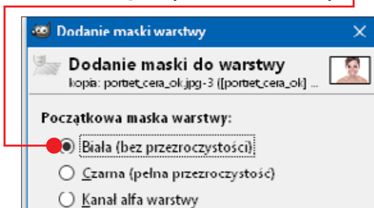
3 Określamy tryb zmian. Opcja **Przesunięcie** pozwoli wymodelować kształt. Jeśli chcemy zmniejszyć element (na przykład nos), wybieramy **Skurczenie**, a gdy powiększyć – **Rozrost**.





4 Suwakiem określamy zasięg działania narzędzia (rozmiar), a za pomocą suwaka ● siłę zmian. Następnie klikamy na miejsce, które chcemy poddać zniekształceniu, albo przesuwamy kursor z wciśniętym lewym przyciskiem myszy i modelujemy kształt wybranych elementów. Na koniec klikamy na **OK**.

5 Klikamy na zmienioną warstwę prawym przyciskiem myszy i z kontekstowego menu wybieramy **Dodaj maskę warstwy...**. W oknie dialogowym zaznaczamy ● i klikamy na **Dodaj**. Za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze czarnym (patrz punkty **3** i **4** porady Wybielamy zęby) usuwamy efekt zniekształceń z miejsc ●, które nie powinny być zmienione. Na koniec spłaszczamy i zapisujemy obraz ●.





Wyszczuplamy sylwetkę i powiększamy biust

Martwi nas, że na zdjęciach z wakacji wyglądamy grubo i nie do końca tak, jak byśmy chcieli? Skorygujmy sylwetkę w GIMP-ie. Możemy na przykład wyszczuplić figurę, a biust zrobić bardziej okazały.

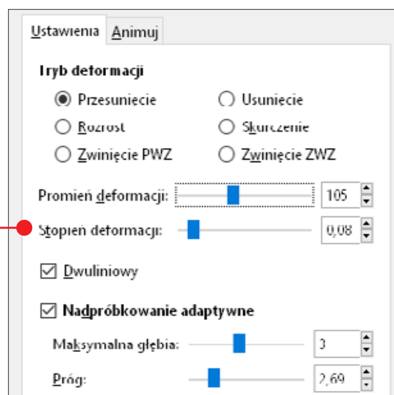






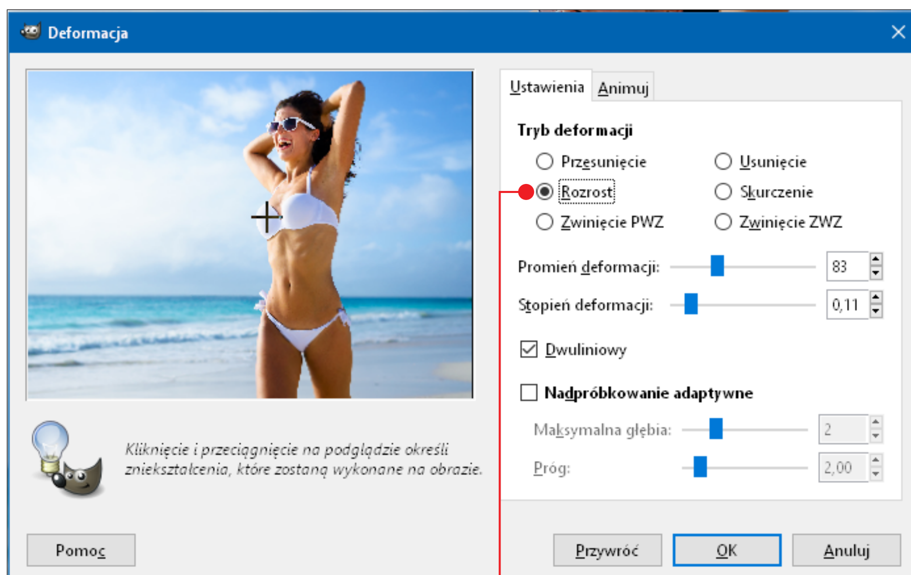
1 Postępujemy podobnie, jak opisano w punktach **1–4** porady na stronach 17–18. Możemy wyciąć wcześniej sylwetkę (i umieścić na osobnej warstwie) – jak to zrobić opisano na przykład na stronie 26. Nie jest to jednak konieczne, bo ewentualne zniekształcenia usuniemy za pomocą maski warstwy i pędzla (patrz strona 20).

2 W oknie filtra **Deformacja** wymodelujemy teraz sylwetkę. Aby wyszczuplić talię, korzystamy z trybu **Przesunięcie**. Dobieramy dość duży promień deformacji i niewielki stopień deformacji ●, aby nie przesadzić ze zniekształceniami. Następnie przesuwamy kursorem przy talii, przesuwając piksele i wyszczuplając sylwetkę ●.



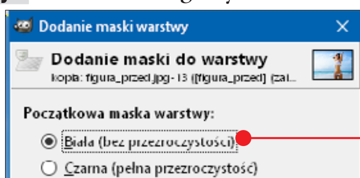
Podobnie kształtujemy pośladki i uda. W niektórych miejscach możemy skorzystać z trybu **Skurczenie**.

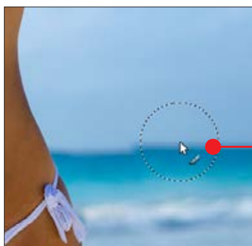




3 Aby powiększyć biust, wybieramy tryb **Rozrost**. Podobnie jak w przypadku pracy nad talią także tutaj ustawiamy spory promień deformacji i niedużny stopień deformacji. Klikamy na biust, powiększając go. Kształt piersi możemy jeszcze poprawić w trybie **Przesunięcie**. Klikamy na **OK**.

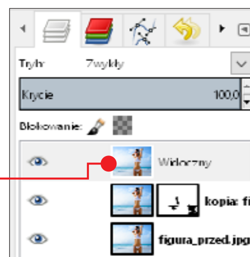
4 Klikamy na skorygowaną warstwę prawym przyciskiem myszy i z kontekstowego menu wybieramy **Dodaj maskę warstwy...**. W oknie dialogowym zaznaczamy



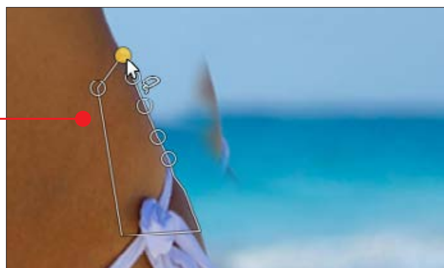


i klikamy na **Dodaj**. Za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze czarnym (patrz punkty **3** i **4** porady Wybielamy zęby) usuwamy efekt zniekształceń z miejsc, które nie powinny być zmienione, na przykład otoczenia osoby.

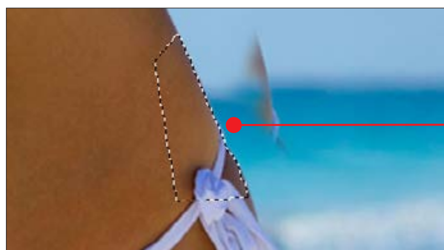
5 Często podczas usuwania zniekształcenia odsłaniamy tę część dolnej warstwy, która powinna być niewidoczna. Niepotrzebnych detali pozbędziemy się za pomocą narzędzia **Klonowanie**. Najpierw jednak klikamy na górną warstwę prawym przyciskiem myszy i z menu wybieramy **Nowa z widoku**. Nad warstwami pojawiła się nowa warstwa. Zaznaczamy ją.



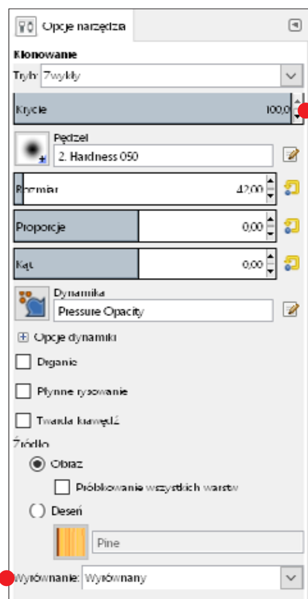
6 Warto zabezpieczyć brzeg sylwetki, aby go nie naruszyć. W tym celu z przybornika wybieramy narzędzie **Odręczne zaznaczanie obszarów**. Wciskając ctrl i kręcąc kółkiem myszy, powiększamy widok. Następnie kolejnymi kliknięciami rysujemy zaznaczenie wzdłuż części sylwetki, którą chcemy ochronić. Za-

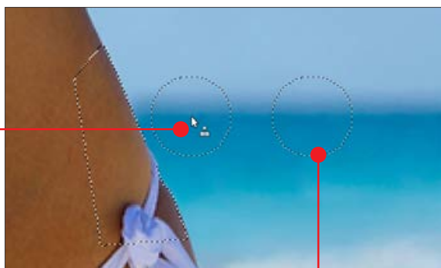


mykamy selekcję podwójnym kliknięciem ●. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Odwróć**.



7 Z przybornika wybieramy narzędzie **Klonowanie**. Na panelu z opcjami narzędzia ustawiamy duże krycie ●, odpowiedni do usuwanego detalu rozmiar, a także **Wyrównanie** ●. Ta ostatnia opcja pozwoli na poruszanie źródłem pikseli odpowiednio do ruchu pędzla.





8 Teraz klikamy przy detalu ●, pobierając piksele odpowiednie do przykrycia go. Następnie klikamy na detal ●, pokrywając go skopiowanymi pikselami. Nie musimy się obawiać, że piksele zasłonią sylwetkę – są one klonowane tylko w obrębie selekcji. Po skorygowaniu otoczenia z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu.

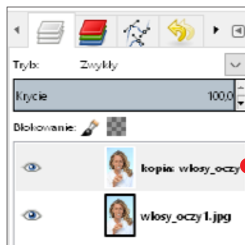
Zmieniamy kolor włosów

Jesteśmy ciekawi, jak wyglądalibyśmy w innym kolorze włosów? Możemy to sprawdzić na zdjęciu. W GIMP-ie łatwo zmienimy kolor włosów czy oczu.

1 Tradycyjnie powielamy warstwę ze zdjęciem, aby pracować na kopii. W tym celu klikamy na przycisk ● na panelu warstw. Następnie zaznaczamy

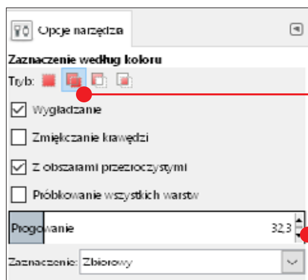






kliknięciem górną warstwę.

2 Aby odseparować włosy od reszty zdjęcia, możemy posłużyć się narzędziem **Zaznaczenie według koloru**, które znajdziemy w przyborniku po lewej stronie okna programu. Narzędzie to przydaje się, gdy mamy do czynienia z jednolitym kolorystycznie tłem – na przykładowym zdjęciu jest to niebo.



W opcjach włączamy tryb zaznaczania, który pozwoli dodawać do siebie kolejne obszary selekcji. Opcja **Progowanie** odpowiada za zakres zaznaczanych kolorów – jeśli ustawimy niedużą wartość, wówczas mniej odcieni zostanie ujętych w selekcji (takie ustawienie sprawdzi się przy dość jednolitej powierzchni do zaznaczenia).

3 Najpierw klikamy na zdjęciu na tło, by zaznaczyć otoczenie włosów. Następnie klikamy na twarz, aby zaznaczyć odcienie skóry.



4 Teraz wciskamy skrót klawiaturowy Shift Q i włączamy **Szybką maskę** (patrz punkty **2**–**5** porady na stronie 9). Widać, że nie wszystko zostało wydzielone, jak należy, ale za to mamy całkiem ładnie wyselekcjonowane kosmyki włosów i linię fryzury. Resztę naprawimy **Pędzlem** w trybie **Szybkiej maski**.

5 Wybieramy narzędzie **Pędzel** w kolorze czarnym i zamalowujemy nim te obszary włosów, na których nie widać czerwonej nakładki. Tym samym dodajemy maskę do włosów. Rozmiar narzędzia dobieramy odpowiednio do sytuacji i wielkości detali (na przykład kosmyków włosów).

6 Następnie **Pędzlem** w kolorze białym usuwamy czerwoną nakładkę ze wszystkich obszarów niebędących włosami – na przykład z twarzy.



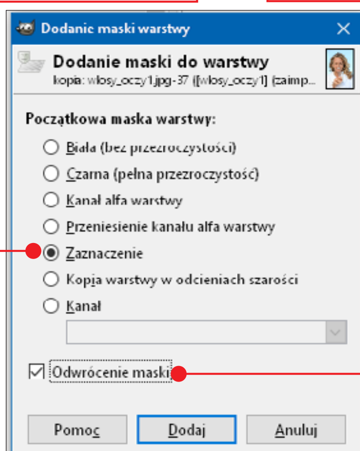




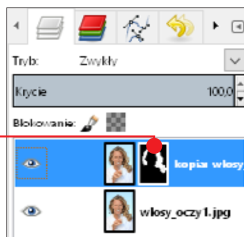


7 Wciskamy skrót klawiaturowy shift Q i z powrotem przekształcamy **Szybką maskę** w zaznaczenie ●.

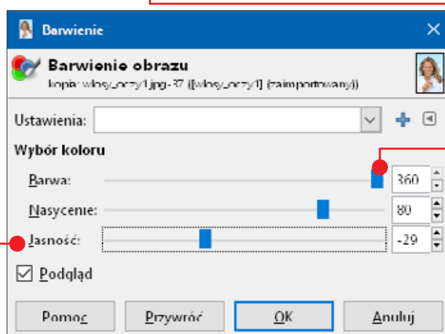
8 Teraz klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę na panelu z warstwami i z kontekstowego menu wybieramy opcję **Dodaj maskę warstwy...**. W oknie dialogowym zaznaczamy ● oraz ● i klikamy na



Dodaj. Przy warstwie pojawiła się maska warstwy z zaznaczonymi włosami ●. Usuwamy zaznaczenie ze zdjęcia, wybierając z menu **Zaznaczenie** opcję **Brak**.



9 Aby pokolorować włosy, z menu **Kolory** wybieramy opcję **Barwienie...**. Suwakiem **Barwa** ● dobieramy odcień włosów,



na przykład czerwony ●. **Nasycenie** – jak sama nazwa wskazuje – sprawi, że kolor będzie mniej lub bardziej soczysty. Jeśli chcemy przyciemnić fryzurę, przesuwamy suwak **Jasność** ● w lewo. Klikamy na **OK**.

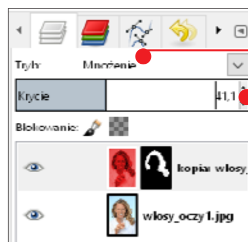








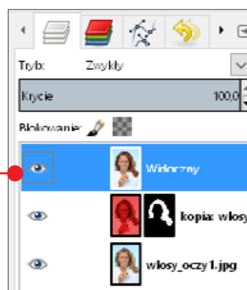
10 Na tym etapie kolor mocno odcina się od reszty zdjęcia i nie wygląda to naturalnie. Musimy zmienić tryb mieszania warstw. Dobieramy tryb w zależności od efektu, jaki chcemy uzyskać. Na przykład w naszym przypadku tryb **Mnożenie** przyciemni włosy **A**, tryb **Przesiewanie** nada ładny odcień blond **B**, a tryb **Pokrywanie** ożywi fryzurę **C**. Intensywność efektu regulujemy za pomocą krycia warstwy.

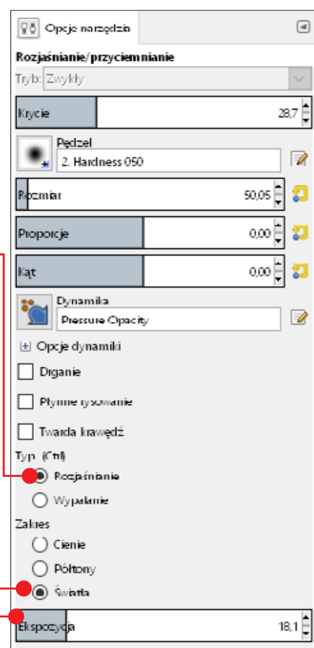


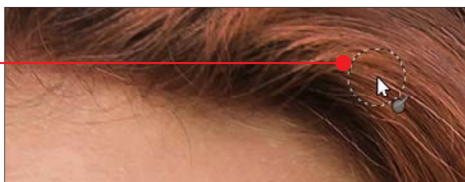
11 Jeśli kolor wychodzi nieładnie poza granice włosów albo nie wtapia się odpowiednio, poprawiamy to, malując po masce warstwy. Zaznaczamy maskę przy warstwie, a następnie narzędziem **Pędzel** w kolorze czarnym usuwamy kolor z włosów. Na przykład **Pędzlem** o niedużym kryciu usuwamy część koloru przy granicy z twarzą. Z kolei **Pędzlem** w kolorze białym rozszerzamy farbę na przykład na zapomniane kosmyki.



12 Możemy jeszcze poprawić wygląd włosów za pomocą narzędzia **Rozjaśnianie/przyciemnianie** (patrz ramka na stronie 17). Klikamy na warstwę prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Nowa z widoku**. Będziemy pracować na nowej warstwie z efektami. Pędzelkiem w trybie **Rozjaśnianie**, z zakresem **Światła** malujemy po kosmykach, rozjaśniając je. Za pomocą wartości **Ekspozycja** regulujemy intensywność efektu. Spłaszczamy obraz.

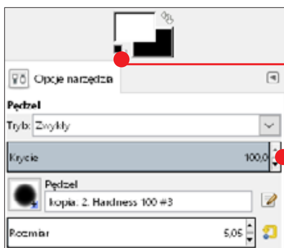




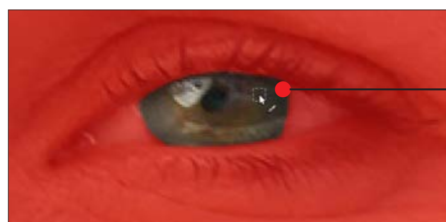


Zmieniamy kolor oczu

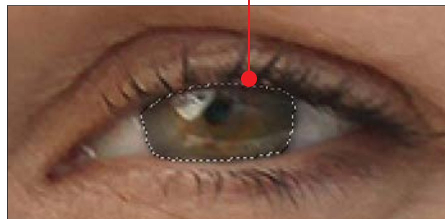
1 Klikamy na przycisk ● na panelu warstw i powielamy warstwę ze zdjęciem. Następnie wciskamy skrót klawiaturowy [shift] [Q] i włączamy **Szybką maskę**.



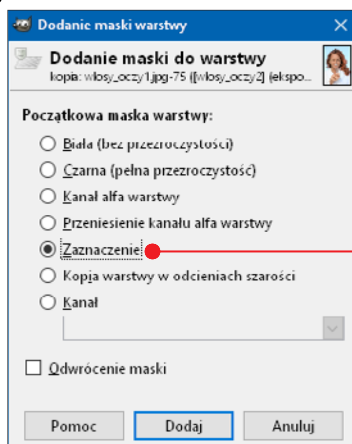
Za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze białym ● malujemy po tęczówce ●, usuwając z oka czerwoną nakładkę. Krycie pędzla musi być maksymalne ●, a rozmiar końcówki niewielki (odpowiedni dla zamalowywanego elementu).



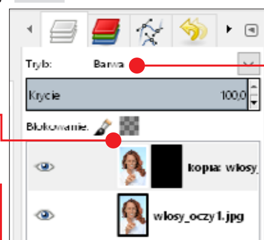
2 Po zamalowaniu obydwu źrenic wciskamy [shift] [Q] i wyłączamy **Szybką maskę**. Pozostało zaznaczenie ●.



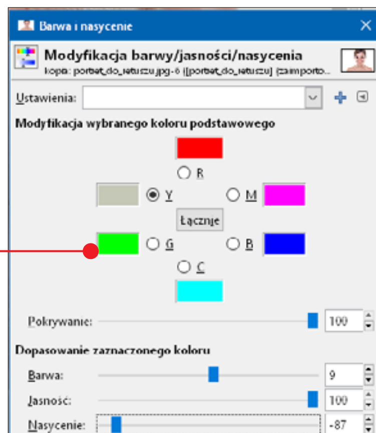
3 Teraz klikamy na górną warstwę prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybieramy **Dodaj maskę warstwy...**. W oknie dialogowym zaznaczamy ● i klikamy na **Dodaj**. Następnie z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**.



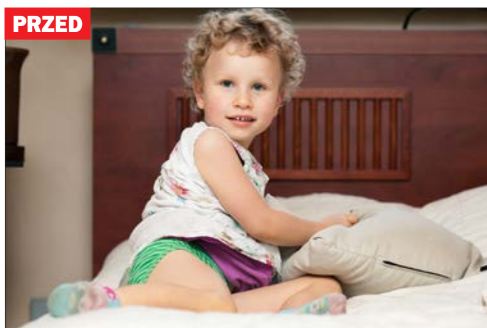
4 Zaznaczamy miniaturę górnej warstwy ● i ustawiamy tryb mieszania warstwy z maską na **Barwa** ●.



5 Teraz z menu **Kolory** wybieramy **Barwienie...**. Suwakiem **Barwa** określamy kolor oka, na przykład zielony ●. Suwakiem **Nasycenie** wzmocnimy barwy. Klikamy na **OK**. Ewentualne poprawki możemy zrobić za pomocą maski przy warstwie i narzędzia **Pędzel** (patrz punkt **11** poprzedniej porady). Na koniec spłaszczamy i zapisujemy obraz.



Rozmyte tło jak z lustrzanki



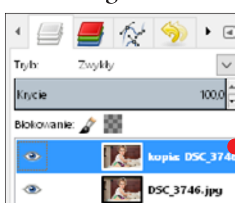


Fot. Alicja Żebruń MODELKA: Agatka

Portrety wykonane lustrzanką z jasnym obiektywem urzekają nas często dlatego, że mają pięknie rozmyte tło. Twarz na zdjęciu skupia wówczas całą naszą uwagę, a znajdujące się z tyłu obiekty zupełnie nie przeszkadzają. Nie każdy ma jednak odpowiedni sprzęt czy warunki, by takie fotografie uzyskać. W takim przypadku najlepiej poratować się takim programem graficznym, jak GIMP. Zobaczmy, jak rozmyć tło na portrecie.

Zaznaczamy motyw

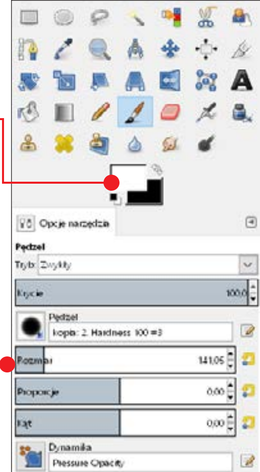
1 Wczytujemy odpowiednie zdjęcie do okna GIMP-a. Na przykładowej fotografii widoczna jest dziewczynka na tle pokoju, którego detale wolelibyśmy rozmyć. Klikając na na panelu z warstwami obrazu, powielamy warstwę tła. Będziemy pracować na kopii. Zaznaczamy ją na panelu warstw.



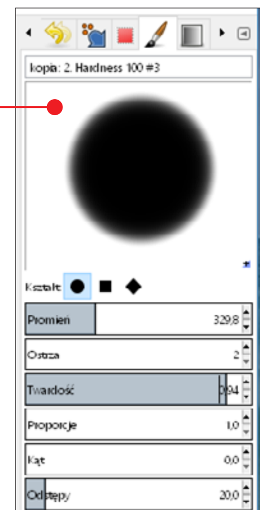
2 Teraz musimy odseparować od tła postać dziecka oraz znajdujące się w tej samej odległości motywy (jak część łóżka). Zrobimy to za pomocą **Szybkiej maski**. Wciskamy skrót klawiaturowy Shift Q. Całość obrazu zostaje zabarwiona na czerwono.



3 Z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel**, w polu ustawiamy kolor biały, a w panelu z opcjami narzędzia ustalamy rozmiar końcówki dostosowany do zaznaczanych krawędzi postaci. Na początku możemy pracować dużym pędzlem, zamalowując większe obszary fotografii. Aby pracować precyzyjnie, przy brzegu motywu najlepiej użyć mniejszej końcówki.



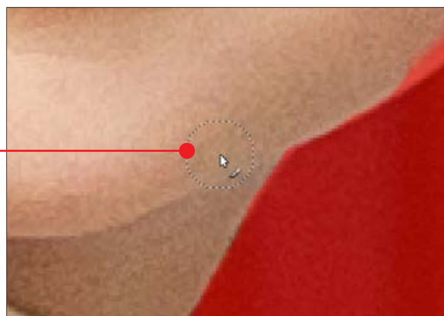
4 W panelu możemy dobrać kształt końcówki, a także twardość pędzla. Jeśli twardość będzie duża, brzeg zaznaczenia będzie ostry. Takie ustawienie warto dobrać w przypadku zaznaczania motywu, który powinien



się ostro odcinać od tła (na przykład głowa dziecka). Do zaznaczania dalszych motywów, które same powinny się nieco rozmyć, używamy miękkiej końcówki.



5 Przesuwając białym pędzlem ●, usuwamy czerwoną maskę. Musimy odsłonić wszystkie motywy, które mają być odseparowane. Jeśli usuniemy za dużo maski, możemy ją przywrócić ●, korzystając z czarnego pędzla. Kolory w polach na panelu z narzędziami zamienimy szybko miejscami, wciskając klawisz [X].



6 Gdy już zamalujemy wszystkie potrzebne obszary ●, wciskamy [shift] [Q], by zamienić **Szybką maskę** w zaznaczenie ● i ocenić efekt. W razie potrzeby, wciskając ponownie [shift] [Q], możemy skorygować zaznaczenie.

POMOCNY PODGLĄD

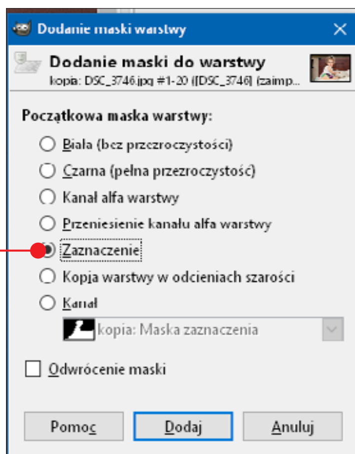
Skalę podglądu podczas pracy regulujemy kółkiem myszy z wciśniętym klawiszem [ctrl]. Wciskając klawisz [spacja] (bez wciskania przycisku myszy), przesuwamy myszą podgląd w oknie.

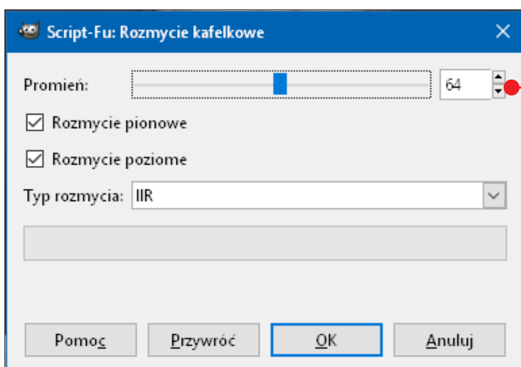


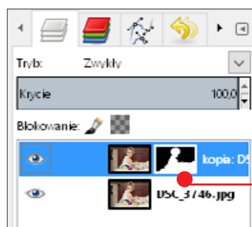


Rozmywamy tło

1 Klikamy na górną warstwę na panelu warstw z wciśniętym prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybieramy **Dodaj maskę warstwy**. W oknie







dialogowym zaznaczamy ●, by dodana do warstwy maska utworzona była z zaznaczenia. Klikamy na **Dodaj**. Przy nazwie warstwy pojawił się dwukolorowy prostokąt ● – czarny kolor oznacza obszary przezroczyste. Następnie z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**, by usunąć selekcję z obrazu.

2 Na panelu warstw na chwilę wyłączamy widoczność górnej warstwy – w tym celu kliknięciem usuwamy ikonę oka przy warstwie. Zaznaczamy dolną warstwę.

3 Zanim rozmyjemy dolną warstwę, warto usunąć z niej część zaznaczanych wcześniej motywów. W przeciwnym razie rozmyją się i będą tworzyć dookoła dziewczynki nienaturalną aureolę. Z przybornika wybieramy narzędzie **Klonowanie**. Metodą opisaną na stronie 21 usuwamy część obiektu, zwłaszcza blisko krawędzi ●. Nie musimy tego robić bardzo starannie, ważne, by kolor się zgadzał.



4 Włączamy widoczność górnej warstwy, by kontrolować efekt. Nadal mamy zaznaczoną dolną warstwę. Z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie kafelkowe...**. Pojawia się okno, w którym określamy promień rozmycia tła, na przykład ●, i klikamy na **OK**. Jeśli potrzebujemy wzmocnić rozmycie, z menu **Filtry** wybieramy **Powtórz „Rozmycie kafelkowe"**.

5 Teraz, dzięki masce dołączonej do warstwy, możemy jeszcze skorygować pew-

ne błędy. Na przykład jeśli wcześniej poza zaznaczeniem znalazł się ważny fragment motywu, teraz go przywrócimy. W tym celu zaznaczamy maskę przy warstwie i malujemy po obrazie pędzlem w kolorze białym. Aby z kolei usunąć z widoku fragment górnej warstwy, malujemy czarnym pędzlem ●. Na koniec klikamy na jedną z warstw prawym przyciskiem myszy i wybieramy polecenie **Spłaszcz obraz**.



ROZMYCIE RUCHU JAKO SPOSÓB NA DYNAMICZNE ZDJĘCIA

Nie jest łatwo wykonać zdjęcie w ruchu – to znaczy fotografię, na której poruszający się obiekt (na przykład biegnący pies czy koń lub jadący samochód) jest ostry, a tło za nim jest poruszone, dynamiczne. Tego typu fotografowanie nazywa się panoramowaniem (podczas wykonywania zdjęcia należy poziomo przesunąć obiektywem, śledząc obiekt). Na szczęście GIMP oferuje odpowiednie narzędzia, by zasymulować taką sytuację na zdjęciu.

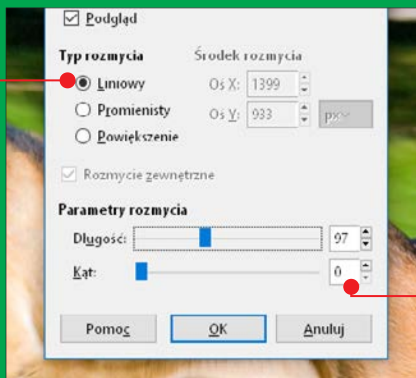


Fot. Alicja Żebruń



1 Powtarzamy kroki ze wskazówki Rozmyte tło jak z lustrzanki (strona 26). Z tą różnicą, że z menu **Filtry** i **Rozmycie** wybieramy opcję **Rozmycie ruchu...**.

2 W oknie dialogowym wybieramy liniowy typ rozmycia ● (możemy również wybrać na przykład promienisty – to ustawienie przydaje się, gdy chcemy wprawić w symulowany ruch koła samochodu). Nie zmieniamy kąta rozmycia (ma być ustawienie ●), aby nastąpiło poruszenie poziome. Suwakiem **Długość** regulujemy siłę poruszenia. Klikamy na **OK**, by zastosować efekt. W kolejnych krokach postępujemy tak, jak opisano na stronie 26.



Efekt miniatury na zdjęciu

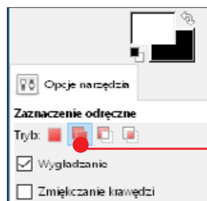




Fot. Alicja Żebruń

Popularny w aparatach cyfrowych efekt miniatury powoduje, że fotografowany świat wygląda jak makieta z malutkimi obiektami. Taki efekt możemy uzyskać także za pomocą GIMP-a.

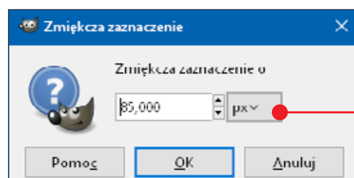
1 Otwieramy w GIMP-ie odpowiednie zdjęcie – najlepiej, by była to scena fotografowana z góry, z dużą liczbą szczegółów. Z przybornika wybieramy narzędzie **Odręczne zaznaczanie obszarów** ●, a w opcjach narzędzia zaznaczamy ●, by utworzyć kilka selekcji.



2 Z wciśniętym lewym przyciskiem myszy rysujemy selekcję w miejscach, które mają być rozmyte – czyli u góry i u dołu zdjęcia ●. Zaznaczanie nie musi być bardzo równe.



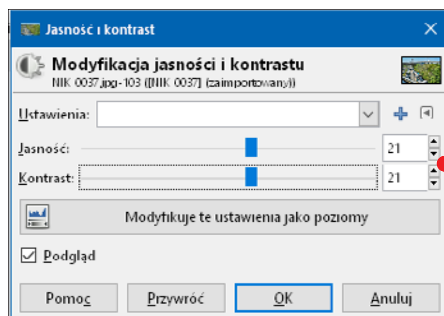
3 Teraz z menu **Zaznaczenie** wybieramy opcję **Zmiękcz**. W nowym oknie określamy rozmycie brzegu zaznaczenia (aby zastosowany za chwilę efekt nie odcinał się bardzo od reszty), na przykład ●. Klikamy na **OK**.



4 Następnie z menu **Filtr** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...**. W oknie dialogowym narzędzia dobieramy delikatne rozmycie, na przykład ●. Klikamy na **OK**. Zaznaczone obszary zostają rozmyte.

5 Zaznaczone i rozmyte obszary nieco straciły na kontraście. Poprawmy to.



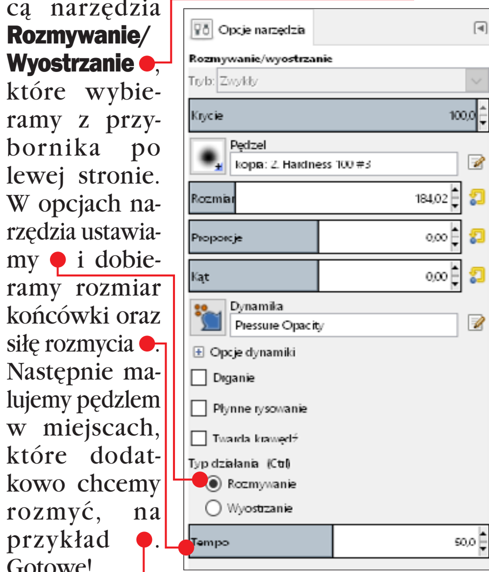


Z menu **Kolory** wybieramy opcję **Jasność i kontrast...**. W nowym oknie przesuwamy oba suwaki ● w prawo, rozjaśniając i podnosząc kontrast obrazu. Klikamy na **OK**.

6 Powtarzamy kroki **1**–**4**, z tą różnicą, że musimy narysować selekcję w ramach rozmycia, zaznaczając i rozmywając nieco mniejszy niż wcześniej obszar ●. W razie potrzeby powtarzamy również krok **5**.



7 Delikatne miejscowe poprawki możemy wprowadzić za pomocą narzędzia **Rozmywanie/Wyostrzanie** ●, które wybieramy z przybornika po lewej stronie. W opcjach narzędzia ustawiamy ● i dobieramy rozmiar końcówki oraz siłę rozmycia ●. Następnie malujemy pędzlem w miejscach, które dodatkowo chcemy rozmyć, na przykład ●. Gotowe!





Usuwamy ze zdjęcia zbędne elementy

Nie zawsze podczas fotografowania możemy uniknąć różnych przysłaniających motyw elementów, jak na przykład gałązki. A czasem w kadrze znajduje się coś, czego nie zauważyliśmy podczas robienia zdjęcia, koncentrując się na głównym obiekcie. Takie psujące fotografię detale bez problemu usuniemy w GIMP-ie.

Usuwamy gałązkę z fotografii

Na przykładowym zdjęciu w kadrze znalazła się gałązka. Bez niej fotografia będzie się prezentowała znacznie lepiej.

1 Otwieramy zdjęcie w GIMP-ie. Gałązkę usuniemy za pomocą narzędzia **Klonowanie** ●, które znajdziemy





Fot. Alicja Żebruń

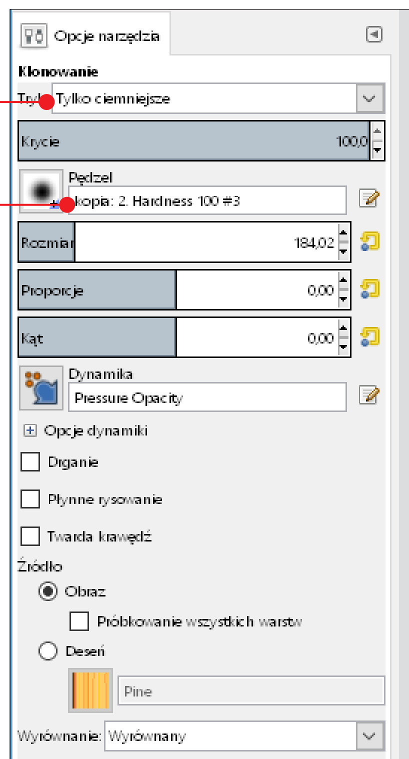
w przyborniku. Służy ono do kopiowania pikseli z jednego miejsca i jednoczesnego nakładania ich w innym miejscu celem przykrycia defektu. Piksele pobieramy zawsze z takiego obszaru, który jest zbliżony wyglądem do tego, który kryje się pod skazą czy niepotrzebnym elementem – po to, by efekt był jak najbardziej naturalny.

2 Po wybraniu narzędzia, na panelu opcji dobieramy jego ustawienia, między innymi rozmiar adekwatny do usuwanego obiektu. Warto wybrać miękką końcówkę pędzla ●, aby nakładane piksele lepiej wtapiały się w tło. Ustawiamy również maksymalne krycie, by szybciej wykonać zadanie (opcję tę – podobnie jak pozostałe – regulujemy zależnie od potrzeb).

3 W większości przypadków najlepiej pozostawić zwykły tryb pracy narzędzia. Ale jeśli usuwany obiekt jest zdecydowanie jaśniejszy od tła, możemy także wybrać ustawienie ● – wówczas przykrywane nowymi pikselami będą tylko jaśniejsze od nich obszary. Analogicznie w wypadku ciemnego defektu możemy dobrać ustawienie **Tylko jaśniejsze**.

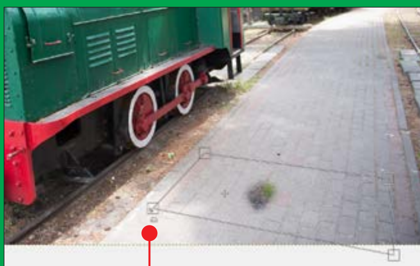
4 Jeśli w opcji **Wyrównanie** wybierzemy **Brak**, źródło pikseli przy każdym kliknięciu będzie stałe (tam gdzie kliknęliśmy na początku), lecz gdy zaczniemy malować pędzlem, zacznie się przemieszczać równolegle z pędzlem. Gdy wybierzemy **Wyrównany**, źródło będzie się stale przemieszczać, a gdy **Stały**, źródło będzie w tym samym miejscu niezależnie od ruchów pędzla.

5 Z wciśniętym klawiszem ctrl klikamy obok obiektu do usunięcia i ustalamy źródło pikseli do skopiowania. Następnie klikamy na gałązkę, przykrywając ją sklonowanymi pikselami – niepotrzebny obiekt znika. Efekt możemy dopracować narzę-

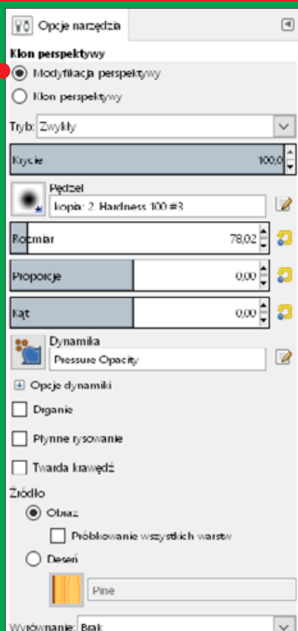


USUWANIE OBIEKTU ZGODNIE Z PERSPEKTYWĄ

Może się zdarzyć, że niechciany element znajduje się na przykład na posadzce o równomiernym wzorze czy na płytach chodnikowych, których linie zbiegają się perspektywicznie. W takim przypadku zwykłe narzędzie do klonowania sobie nie poradzi, bo piksele do przykrycia defektu musimy kopiować zgodnie z perspektywą. Na szczęście GIMP oferuje także narzędzie **Klon perspektywy**.



1 Po wybraniu z przybornika narzędzia **Klon perspektywy** na panelu z opcjami zaznaczamy i klikamy na zdjęcie. Na obrazie pojawiła się obwiednia, którą musimy dopasować do perspektywicznych linii na fotografii. Robimy to, przeciągając narożniki obwiedni.



2 Następnie przełączamy działanie narzędzia na **Klon perspektywy**. Wciskamy klawisz ctrl i w sposób opisany na stronie 32 pobieramy piksele, których chcemy użyć do przykrycia danego elementu. Potem klikamy na przeszkadzający detal, by go ukryć. Sklonowane piksele umieszczane są zgodnie z perspektywą. Oto efekt.



PRZED

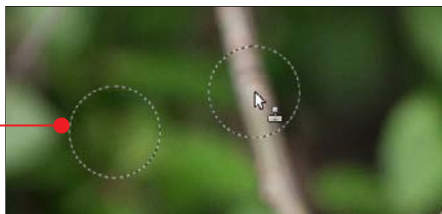


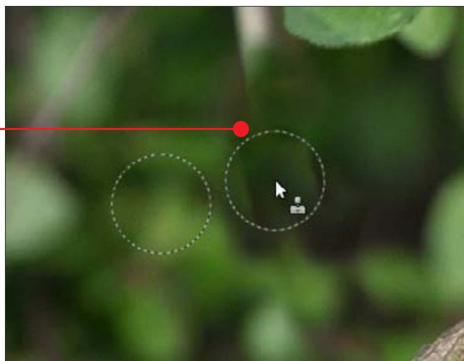
PO



Fot. Alicja Żebruń

dziem **Łatka**, którego używamy w podobny sposób – klikamy z wciśniętym klawiszem ctrl, pobierając piksele, a następnie klikamy na miejsce, które chcemy udoskonalić.





Poprawiamy wygląd zdjęcia

Nie zawsze zdjęcia prosto z aparatu wyglądają tak, jak byśmy chcieli. Zdarza się, że mają niewłaściwe kolory lub są za ciemne bądź blade. Powodem mogą być niepoprawne ustawienia w aparacie, na przykład zły balans bieli albo duża trudność fotografowanej sceny. Na szczęście nasze zdjęcia możemy udoskonalić narzędziami GIMP-a.

Korygujemy niewłaściwą kolorystykę fotografii

1 Otwieramy zdjęcie w programie GIMP. Przykładowa fotografia ma ewidentnie niewłaściwe barwy – jest zażółcona. Aby szybko usunąć przebarwienie, najlepiej z menu **Kolory** wybrać opcję **Automatycznie** i **Balans bieli**. Barwy zostaną automatycznie skorygowane.

2 Aby bardziej precyzyjnie poprawić kolory i jednocześnie jasność zdjęcia (przykładowa fotografia jest zbyt ciemna i mało kontrastowa), z menu **Kolory** wybieramy **Poziomy...**. Pojawia się okno z wykresem (histogramem) pokazującym poziomy jasności pikseli różnych tonów. Nasza fotografia ma trzy kanały kolorów RGB – czerwony, zielony i niebieski. Z listy wybieramy po kolei każdy z kanałów i wykonujemy opisane w kolejnym punkcie czynności. Możemy również kliknąć na przycisk **Automatycznie**, by od razu skorygować kolory.

3 Każdy z kanałów ma własny wykres z pikselami o różnych jasnościach. Po lewej są najciemniejsze piksele, po prawej najjaśniejsze, a w centralnej części wykre-

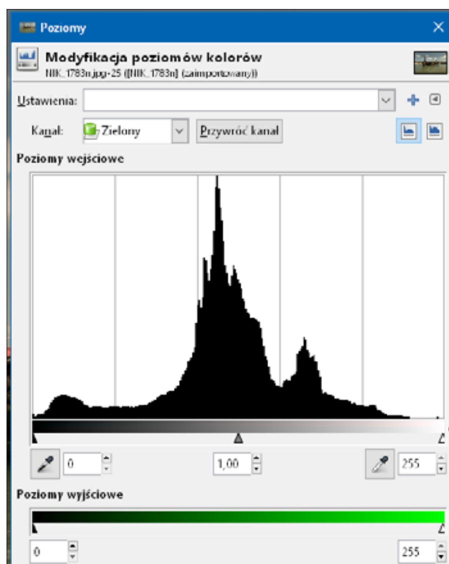


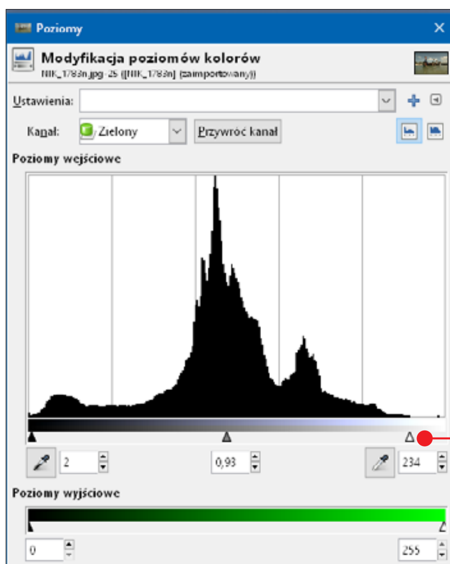
PRZED



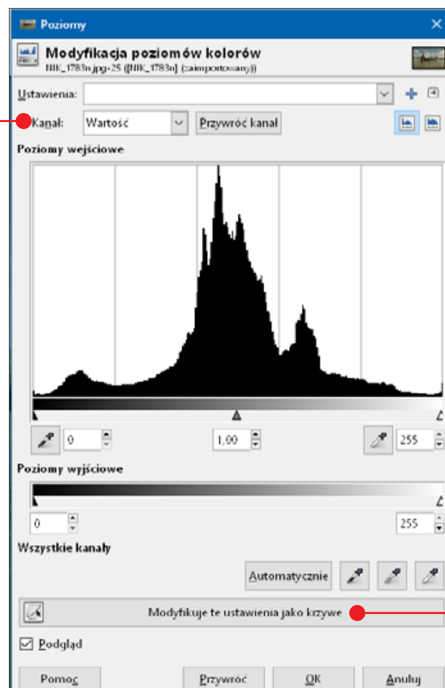
PO

Fot. Alicja Żebruń





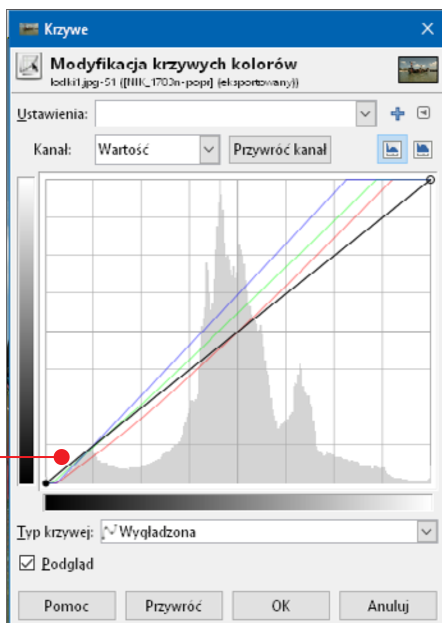
su – półtony. Pod wykresem widoczne są trójkątne kontrolki. Jeśli zdjęcie ma niewłaściwą jasność i kolory, zwykle wykres nie



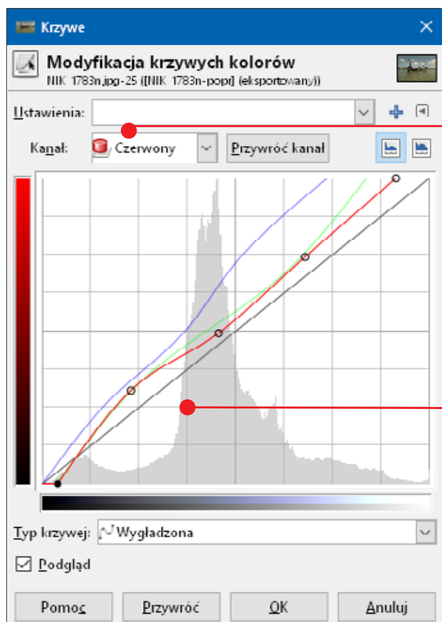
jest rozciągnięty od brzegu do brzegu – nie dochodzi do skrajnych kontrolek. W takim przypadku musimy je dociągnąć do miejsc, w których wykres zaczyna rosnąć. Robimy tak z kontrolką po lewej, jak i z kontrolką po prawej. Centralnym trójkącikiem możemy na koniec (po regulacji skrajnych kontrolek na wszystkich trzech kanałach) doregulować kolorystykę według uznania.

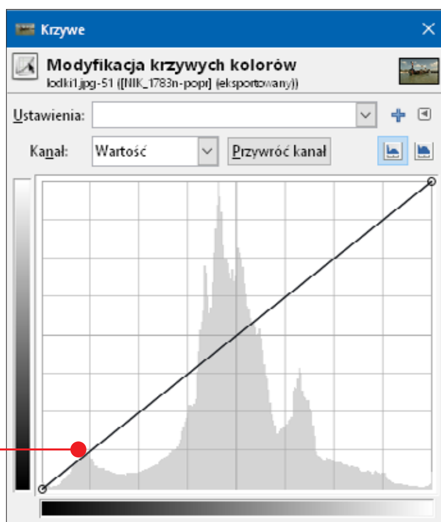
4 Jeśli nasze zdjęcie wymaga dalszych precyzyjnych korekt, najlepiej przeprowadzić je za pomocą narzędzia **Krzywe**. Możemy wybrać je z menu **Kolory** i **Krzywe** albo przejść od razu z okna narzędzia **Poziomy** – wystarczy kliknąć na **Modyfikuje te ustawienia jako krzywe** (w tym przypadku będziemy pracować na jeszcze niezmienionym obrazie, ale bazując na korektach dokonanych za pomocą poziomów).

5 W oknie **Krzywe** również widoczny jest wykres (podobny jak w oknie **Poziomy**), ale tutaj tony regulujemy nie kontrolkami, ale za pomocą przecinającej go ukośnej linii (krzywej). Jeśli do okna z krzywymi przeszliśmy bezpośrednio z narzędzia **Poziomy**



(po korekcie tym narzędziem), wówczas zobaczymy już wstępnie zmodyfikowany przebieg krzywych dla różnych kanałów





(okno **Krzywe** dla obrazu bez korekty wygląda tak).

6 Podobnie jak w przypadku regulacji poziomów, także w oknie **Krzywe** przechodzimy do kolejnych kanałów RGB (czerwonego, zielonego i niebieskiego) i modyfikujemy kształt krzywej. Im wyższy i bardziej na prawo odcinek krzywej, tym odpowiada ona za coraz jaśniejsze piksele. Ponieważ w naszym przypadku chcemy odzyskać nieco szczegółów z cieni, wyginamy kursorem każdą z krzywych w dolnym odcinku do góry w sposób pokazany na ilustracji . Musimy to robić delikatnie – krzywa powinna mieć dość łagodny przebieg. Klikając na **Podgląd**, możemy ocenić efekt przed i po korekcie . Aby zaakceptować rezultat, klikamy na **OK**.

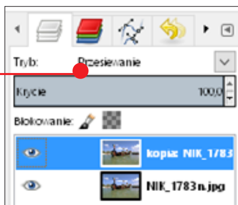




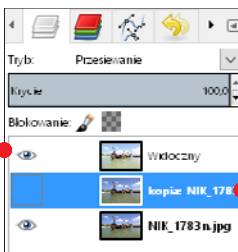
Rozjaśniamy wybrane obszary

Jeśli nadal wydaje nam się, iż należy rozjaśnić cienie na zdjęciu, możemy zastosować kolejną technikę.

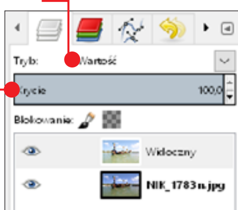
1 Na panelu z warstwami klikamy na przycisk ● i powielamy warstwę ze zdjęciem. Następnie zmieniamy tryb mieszania warstw na ●. Zdjęcie zostaje mocno rozjaśnione ●.



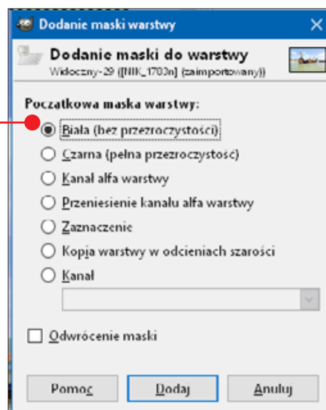
2 Teraz klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę i z menu kontekstowego wybieramy **Nowa z widoku**. Pojawia się nowa warstwa ●, która zawiera w sobie zastosowane wcześniej efekty. Warstwę, którą utworzyliśmy w punkcie **1**, usuwamy (zaznaczamy ją kliknięciem ● i klikamy na ikonę kosza na panelu warstw).



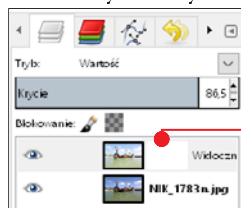
3 Zaznaczamy górną warstwę i zmieniamy tryb mieszania na ●. Dzięki temu najjaśniejsze obszary nie będą nadmiernie rozjaśnione. Jeśli efekt jest zbyt mocny, możemy go zniwelować, zmniejszając krycie warstwy ●.

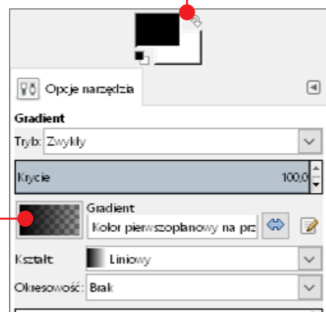


4 Jeśli chcemy przywrócić ciemniejszą tonację nieba, możemy odsłonić górną część dolnej warstwy. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę i z menu kontekstowego wybieramy **Dodaj maskę warstwy...**. W oknie dialogowym zaznaczamy ● i klikamy na **Dodaj**.



5 Przy warstwie pojawiła się prostokątna miniatura białej maski. Zaznaczamy ją ●, a następnie z przybornika wybieramy narzędzie **Gradient** ●. W opcjach narzędzia określamy kolor czarny ●. Z listy wybieramy czarny gradient liniowy z przezroczystością ●.

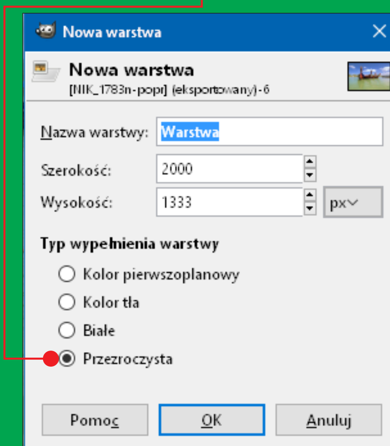




FILTR POŁÓWKOWY W GIMPIE

W fotografii krajobrazowej często używa się filtrów połówkowych (neutralnych lub kolorowych), by przyciemnić niebo, pogłębić jego naturalny kolor lub nadać inny odcień. Zobaczmy, jak w GIMP-ie zasymulować taki filtr.

1 Na panelu warstw klikamy na przycisk ●, by utworzyć nową przezroczystą warstwę. W oknie dialogowym zaznaczamy ● i klikamy na **OK**.

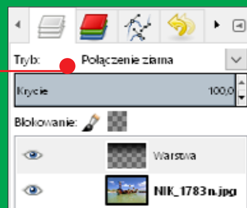


2 Teraz z przybornika wybieramy narzędzie **Gradient** ●. Podobnie, jak w punkcie **5** porady Rozjaśniamy wybrane obszary, wskazujemy czarny gradient liniowy z przezroczystością – w ten sposób zasymulujemy neutralny filtr, który pogłębi kolor nieba. Możemy też zastosować inny kolor.



3 Upewniamy się, że górna przezroczysta warstwa jest zaznaczona, a następnie z wciśniętym klawiszem ctrl rysujemy prostą pionową linię ● od góry zdjęcia – powinna się kończyć na wysokości 2/3 lub w połowie fotografii.

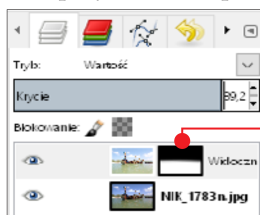
4 Zmieniamy tryb mieszania górnej warstwy (z utworzonym gradientem) na ●. Gotowe ●!







6 Teraz, przytrzymując wciśnięty klawisz ctrl, rysujemy kursorem myszy pionową linię – tak jak to widać na ilustracji ●. Niebo powinno się przyciemnić, a maska przy warstwie powinna wyglądać tak ●.

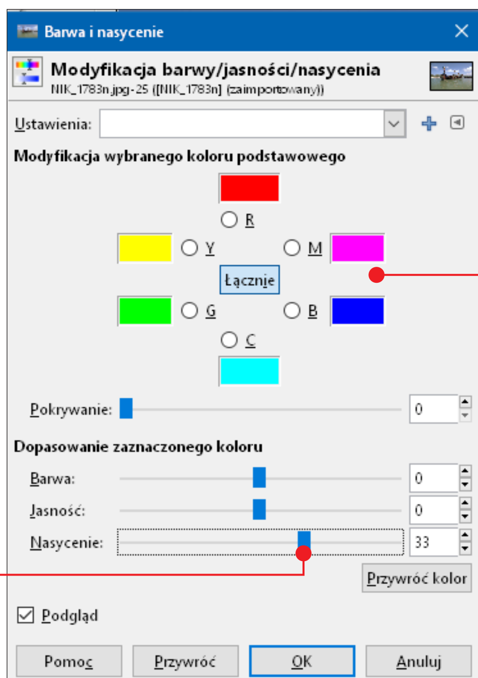


Klikamy prawym przyciskiem myszy na jedną z warstw na panelu z warstwami i z menu wybieramy **Spłaszcz obraz**.

Wzmacniamy kolory

Jeśli kolory fotografii nie są dość soczyste, poprawmy to.

1 Nasycenie kolorów błyskawicznie poprawimy, wybierając z menu **Kolory**, **Automatycznie** opcję **Uwydatnianie koloru**.



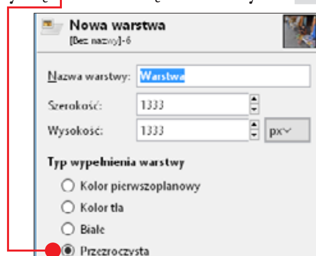
2 W razie potrzeby możemy skorzystać z drugiego narzędzia – z menu **Kolory** wybieramy **Barwa i nasycenie...**. Pojawia się okno, w którym przesuwając suwak **Nasycenie** ● w prawo, wzmocnimy kolory na zdjęciu. Możemy też wzmocnić niektóre kolory indywidualnie – wystarczy wybrany zaznaczyć ●. Klikamy na **OK**.

Nadajemy fotografii instagramowy styl

Zdjęcia przetwarzane filtrami w Instagramie mają swój niepowtarzalny charakter, ciekawą tonację i styl jak ze starych fotografii. Zobaczmy, jak w GIMP-ie uzyskać takie właśnie efekt kliszy.

Tworzymy ciemną winietę

1 Otwieramy w GIMP-ie fotografię, której chcemy nadać instagramowy wygląd. Zacznijmy od winiety. Na panelu warstw klikamy na ●, aby dodać nową przezroczystą ● warstwę. Klikamy na **OK**.





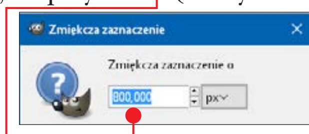


Fot. Alicja Żebruń

2 Z przybornika wybieramy narzędzie **Zaznaczenie eliptyczne**, a następnie z wciśniętym lewym przyciskiem myszy rysujemy na zdjęciu eliptyczne lub koliste zaznaczenie.

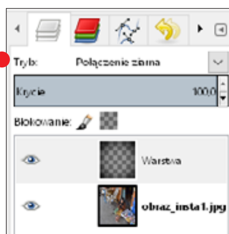


3 Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Odwróć**, a potem **Zmiękcz**. W oknie dialogowym podajemy wartość w pikselach, o jaką ma być rozmyty brzeg winiety, na przykład (rozmycie musi być duże, ale parametry zależą od rozdzielczości zdjęcia).



4 Z przybornika wybieramy **Wypełnienie kubełkiem**, a potem czarny kolor farby i klikamy wewnątrz utworzonego zaznaczenia. Na panelu z warstwami zmieniamy tryb mieszania na. Na koniec z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**, a potem klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę i wybieramy **Spłaszcz obraz**.

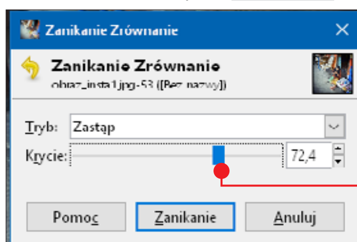




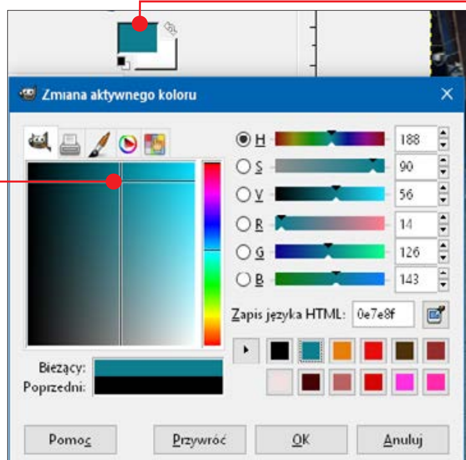


Zmieniamy tonację

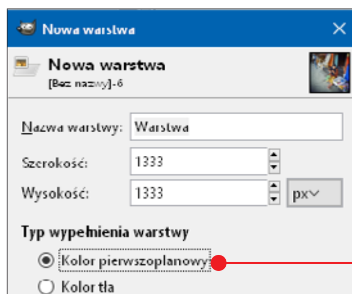
1 Z menu **Kolory** wybieramy **Automatycznie** i **Uwydatnianie koloru**, a potem **Automatycznie** i **Zrównanie**. Kolory i kontrast fotografii zostały automatycznie wzmocnione ●. Jeśli efekt jest zbyt silny, z menu **Edycja** wybieramy **Zanikanie Zrównanie**. W nowym oknie za pomocą suwaka ● osłabiamy działanie narzędzia i klikamy na **Zanikanie**.



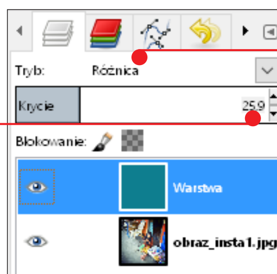
2 Teraz w przyborniku klikamy na pole wyboru ● pierwszoplanowego koloru i wybieramy kolor ●. Klikamy na **OK**. Na panelu z warstwami klikamy na ●



i tym razem zaznaczamy opcję ●. Klikamy na **OK**. Na panelu z warstwami pojawiła się warstwa w określonym przed chwilą kolorze.



3 Zmieniamy tryb mieszania górnej warstwy z kolorem na ● i mocno zmniejszamy jej krycie ●. Gotowe! Warto również poeksperymentować z innymi kolorami warstwy i trybami krycia – można w ten sposób uzyskać odmienne ciekawe efekty.



JAK ZROBIĆ ZDJĘCIE HDR

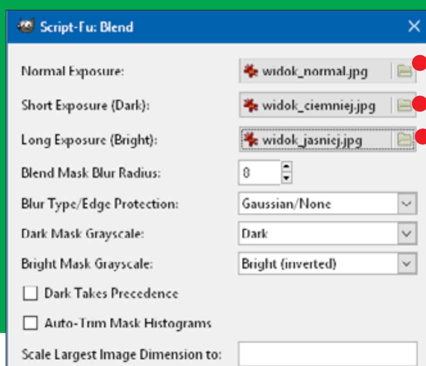


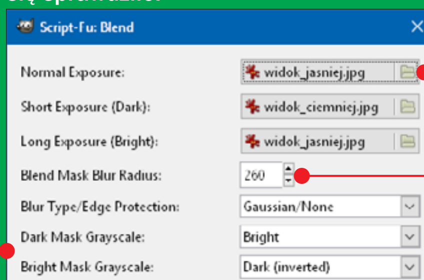
Fot. Alicja Żebruń

Zdjęcia HDR A (ang. High Dynamic Range) to fotografie o dużej rozpiętości tonalnej, co oznacza, że nie ma na nich miejsc prześwietlonych lub niedoświetlonych. Wszystkie detale powinny być widoczne. Fotografię HDR składamy z kilku różnie naświetlonych tych samych kadrów – B, C, D (najlepiej wykonanych przy użyciu statywu, choć możemy także jedno zdjęcie zapisać przy różnych ustawieniach jasności) i modyfikujemy specjalnymi narzędziami. W GIMP-ie możemy wykorzystać zewnętrzne wtyczki, takie jak na przykład Exposure Blend, którą znajdziemy na płycie dołączonej do książki. Plik kopiujemy do folderu na dysku komputera ze skryptami GIMP-a.

1 Uruchamiamy program GIMP, a następnie w menu **Filtry** znajdujemy pozycję **Exposure Blend** i wybieramy **Blend...**. To narzędzie pozwoli nam szybko utworzyć HDR z przygotowanych wcześniej ujęć.

2 Pojawia się okno, w którym klikając na pola ●, wybieramy z dysku fotografie o różnej jasności – normalnie naświetlone, ciemniejsze i jaśniejsze. Możemy też zamiast normalnego wskazać jaśniejsze ●, tak jak to widać na ilustracji – w omawianym przykładzie takie ustawienie lepiej się sprawdziło.





3 Dobieramy również rodzaj i promień rozmycia (najlepiej podać dużą wartość ●). Określamy również opcje dołączonych do obrazów masek – przykładowe zdjęcie lepiej wygląda po zastosowaniu ustawienia ●. Klikamy na **OK** i czekamy na efekt ●.

4 Na koniec możemy metodami opisanymi na stronie 39 w poradzie Poprawiamy wygląd zdjęcia wzmocnić kolory i poprawić kontrast fotografii HDR.



Poprawiamy zdjęcie architektury





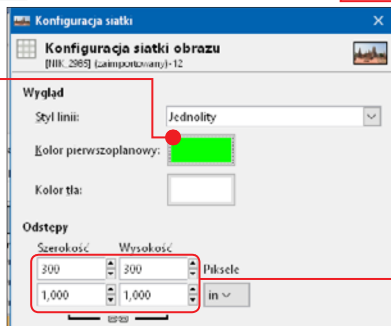
Fot. Alicja Żebruń

Szerokokątne obiektywy w aparatach cyfrowych potrafią zniekształcać budynki na zdjęciach. Gdy podnosimy obiektyw, krawędzie budowli zaczynają się zbiegać ku górze, a sam budynek robi się coraz węższy. Wygląda przy tym na pochylony. Zdarza się również, że podczas fotografowania nie udaje nam się równo trzymać aparatu, czego efektem jest przekrzywiony horyzont. Wady te łatwo poprawimy za pomocą GIMP-a.

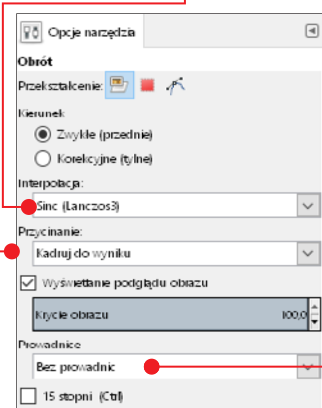
Prostujemy horyzont na zdjęciu

1 Wczytujemy zdjęcie do programu GIMP. Aby dobrze wyprostować fotografię, musimy mieć punkt odniesienia. Do tego celu świetnie nadaje się siatka. W menu **Widok** zaznaczamy opcję **Wyświetlanie siatki**.

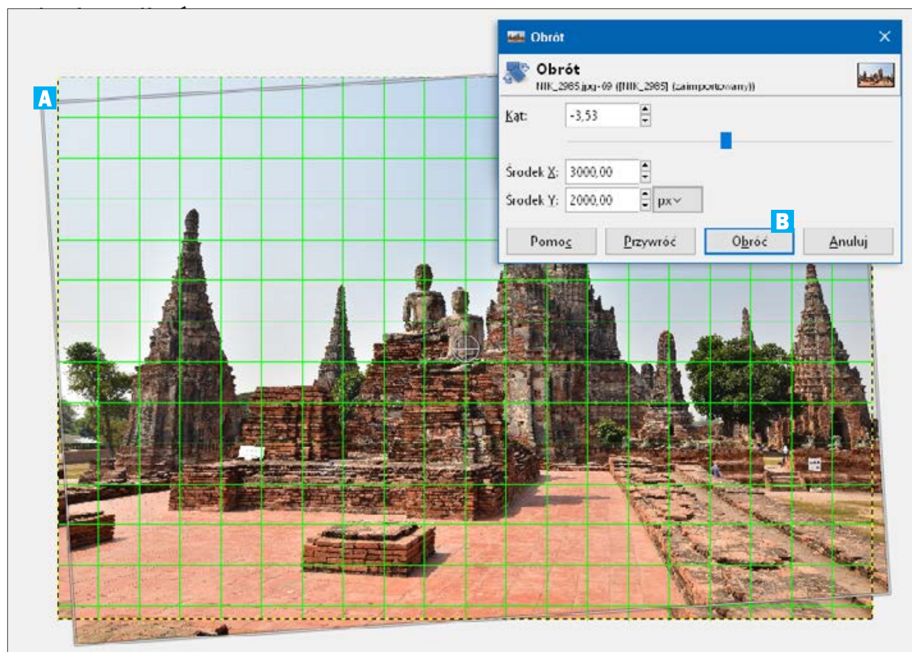
2 Domyślna siatka w GIMP-ie ma ustawioną dużą gęstość, przez co może być nieczytelna albo zupełnie niewidoczna. Zmieńmy parametry wyświetlania siatki. Z menu **Obraz** wybieramy **Skonfiguruj siatkę...**. W nowym oknie w polach ● określamy odstępy pomiędzy kolejnymi liniami – ustawiamy dość duże. W polu ● możemy również dobrać odróżniający się od detali zdjęcia kolor linii siatki. Klikamy na **OK**.



3 Teraz z przybornika wybieramy narzędzie **Obrót** ●. W opcjach narzędzia ustawiamy ●, by zachować maksymalną jakość obrazu po modyfikacji. Wybieramy również ●, a także ●, by dodatkowa siatka nam nie przeszkadzała.



4 Teraz chwytamy za obraz i nim obracamy w taki sposób, aby dopasować do linii siatki (patrz następna strona). Po wyprostowaniu zdjęcia klikamy na **Obróć** B w towarzyszącym oknie dialogowym. Ponieważ dookoła zdjęcia

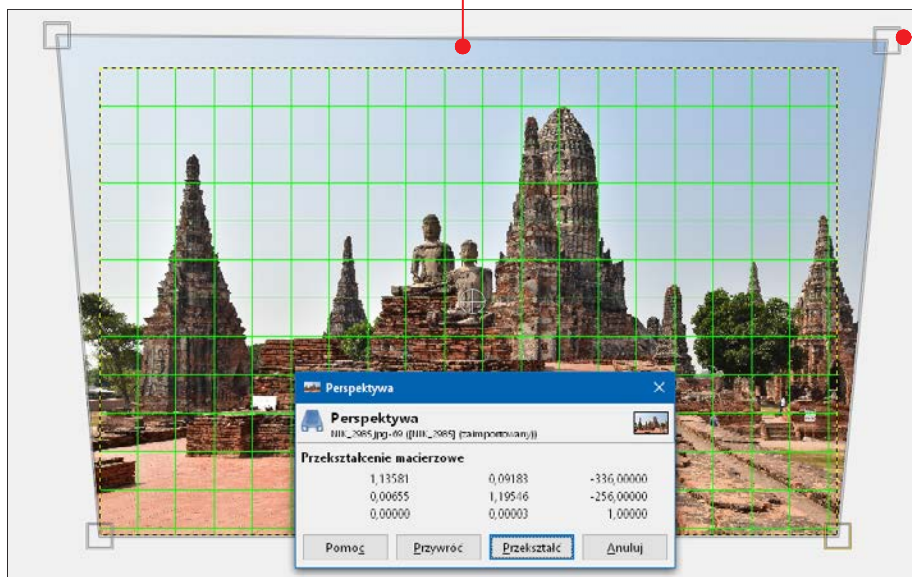


została pusta przestrzeń, z menu **Obraz** wybieramy **Automatycznie przytnij obraz**.

Korygujemy perspektywę

1 Z przybornika wybieramy narzędzie **Perspektywa**. Opcje narzędzia dobieramy podobne do tych określonych w punkcie **3** poprzedniej wskazówki.

2 Przeciągamy kursorem po obrazie tak, by w efekcie rozszerzyć jego górną część. Musimy również wydłużyć nieco obiekty na zdjęciu, bo po korekcie samej perspektywy są nienaturalnie grube. Ilustracja pokazuje, jak należy to zrobić. Na koniec klikamy na **Przekształć**. Gotowe!



JAK OBRABIAĆ ZDJĘCIA RAW W GIMPIE

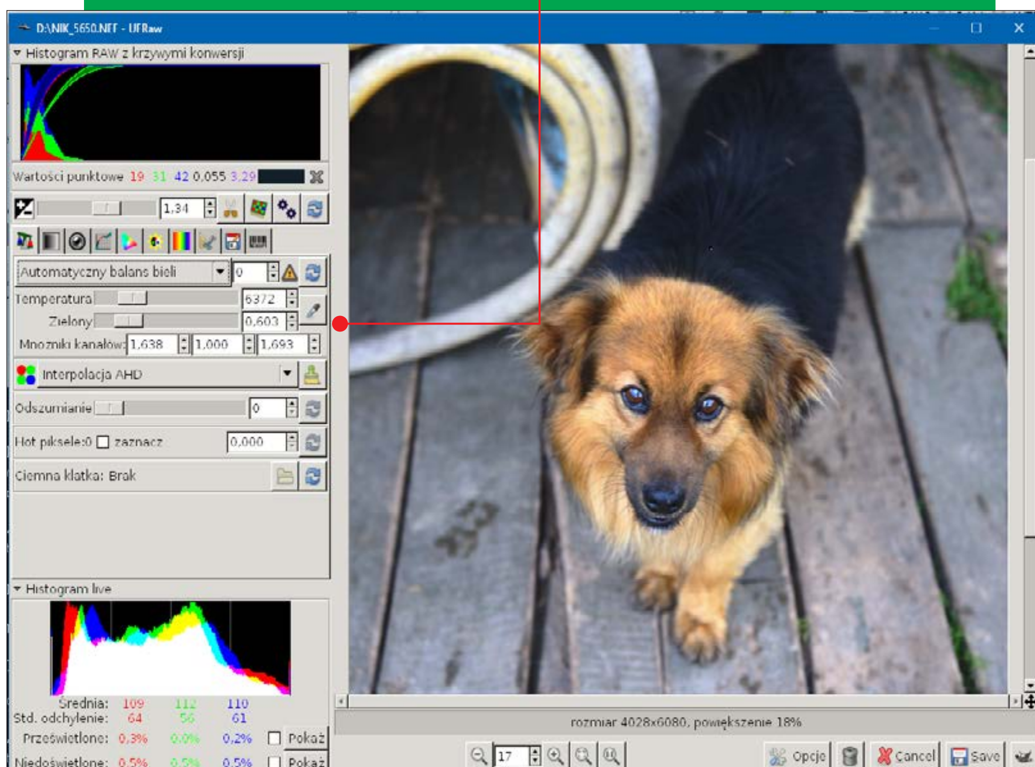
Do wyświetlania i edycji zdjęć RAW, czyli surowych plików prosto z matrycy aparatu cyfrowego, służyła kiedyś wtyczka UFRaw – plugin automatycznie otwierał zdjęcia RAW w GIMP-ie.

Obecnie **UFRaw** jest to samodzielna aplikacja, działająca nawet bez potrzeby instalacji GIMP-a. Program obsługuje pliki z wielu różnych modeli aparatów cyfrowych – ich listę znajdziemy na stronie o adresie: **ufraw.sourceforge.net/Cameras.html**.

1 Po zainstalowaniu UFRaw uruchamiamy aplikację. Następnie w wyświetlonym oknie dialogowym wybieramy zdjęcie RAW do edycji, a potem klikamy na **OPEN**.

2 Otwiera się okno narzędzia, w którym po prawej stronie widzimy podgląd fotografii, a z lewej strony – opcje regulacji. Możemy tutaj między innymi dobrać odpowiedni balans bieli, zmienić naświetlenie zdjęcia, a także usunąć cyfrowy szum. Na kolejnych zakładkach dobieramy pozostałe ustawienia.

3 Po zakończeniu edycji klikamy na polecenie **Save**. Zdjęcie w formacie PPM zostanie zapisane w tym samym folderze.



Fot. Alicja Żebruń

3 Fotomontaże

Tak zaawansowany program graficzny, jak GIMP, daje niemal nieograniczone możliwości kreowania alternatywnej rzeczywistości. Przeczytajmy, jak robić fotomontaże w GIMP-ie

Z tego rozdziału dowiemy się, jak zmienić zwykłe zdjęcie w fantastyczny fotos z superbohaterem, jak zmienić chłopca w rycerza Jedi, a właściwie, jak uzbroić go w miecz świetlny, a także jak stworzyć zupełnie fantazyjne zwierzę – połączenie kameleona i papugi (tę poradę znajdziemy w KŚ+).
Gdy prześledzimy kroki opisane w poradnikach zawartych w tym rozdziale, będziemy mogli samodzielnie tworzyć dowolne wymyślone przez nas obrazy, które z rzeczywistością będą łączyły tylko zmienione nie do poznania zdjęcia składowe.

DROGOWSKAZ



Dodatkową wskazówkę, jak stworzyć fantastyczne zwierzę (Morfing), znajdziemy w KŚ+

Ognisty fotomontaż jak z Ghost Ridera

Ghost Rider to jedna z kultowych postaci z uniwersum Marvela. Odziany w czarną skórę tajemniczy mściciel na płonącym chopperze walczy z demonami, choć sam przypomina jednego z nich. Z tego rozdziału dowiemy się, jak przetworzyć zdjęcie, by zwykłego motocyklistę przemienić w płomiennego superbohatera. Niezbędna nam będzie oczywiście podstawowa fotografia z człowiekiem na motorze, a także zdjęcie czaszki oraz płomienia (lub najlepiej różnych płomieni), które w nią wmontujemy. Fotografie składowe znajdziemy w KŚ+.



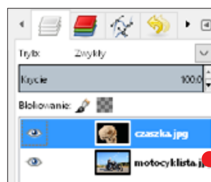




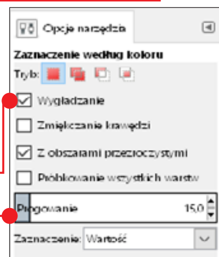
Robimy fotomontaż

W pierwszej kolejności musimy zamienić głowę motocyklisty w budzącą grozę czaszkę.

1 Wczytujemy do GIMP-a zdjęcie motocyklisty. Następnie z menu **Plik** wybieramy polecenie **Otwórz jako warstwy...** i w oknie wyboru pliku odnajdujemy obraz przedstawiający czaszkę. Klikamy na **Otwórz**. Zdjęcie zostaje wczytane jako osobna warstwa. Fotografia z motocyklistą jest warstwą tła.

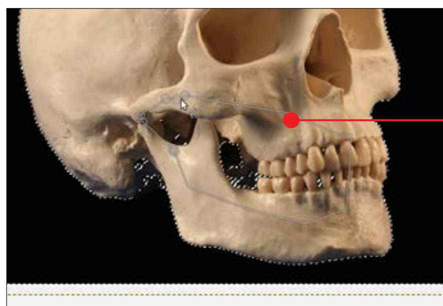


2 Teraz musimy wyciąć czaszkę z otaczającego tła. Wycinać obiekt z tła możemy na różne sposoby (patrz również rozdział 2, strona 26–27). W przypadku przykładowego zdjęcia sprawa jest prosta – czaszkę otacza kontrastowe, czarne tło, które można automatycznie zaznaczyć. W tym celu z przybornika wybieramy narzędzie **Zaznaczanie według koloru**, a na panelu z opcjami ustawiamy , a także . Następnie klikamy na czarne tło obok czaszki, zaznaczając je.

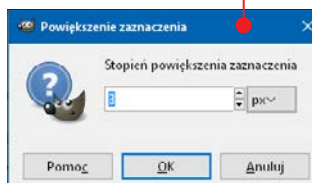




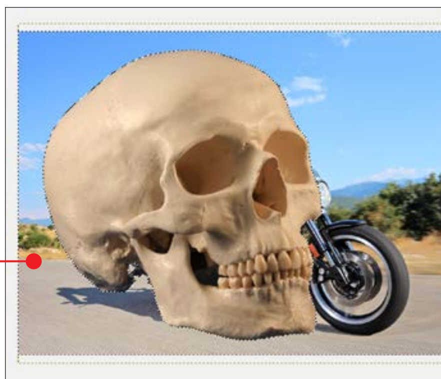
3 Jeśli zaznaczone zostaną niepotrzebne obszary, musimy usunąć z nich zaznaczenie. Z przybornika wybieramy narzędzie  **Odręczne zaznaczanie obszarów**, a na panelu z opcjami klikamy na  przycisk. Następnie z wciśniętym lewym przyciskiem myszy kolejnymi kliknięciami obrysowujemy obszar z niepotrzebnymi selekcjami. Po dotarciu do początku selekcji dwukrotnym kliknięciem zamykamy obwód i gotowe – niepotrzebne selekcje zniknęły.



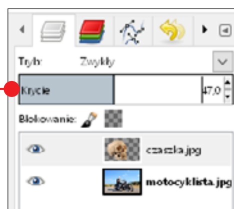
4 Jeśli utworzona dookoła czaszki selekcja nie przebiega wzdłuż jej brzegu, możemy poprawić zaznaczenie. W tym celu z menu **Zaznaczenie** wybieramy opcję **Powiększ...**, jeśli chcemy granicę przesunąć bliżej czaszki, lub **Zmniejsz...**, aby oddalić od niej. W oknie dialogowym określamy liczbę pikseli, o jaką ma zostać przesunięte zaznaczenie. Klikamy na **OK**.



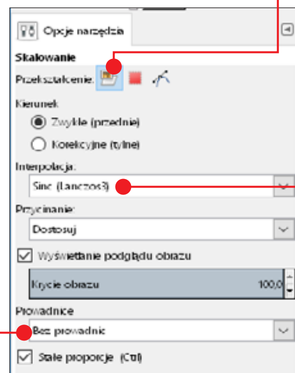
5 Teraz klikamy prawym przyciskiem myszy na panelu warstw na warstwę z czaszką i wybieramy polecenie **Dodaj kanał alfa**. Następnie wciskamy klawisz delete, aby usunąć zaznaczony fragment warstwy i pozostawić na niej tylko czaszkę. Aby usunąć zaznaczenie, z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak** albo od razu wciskamy skrót klawiaturowy shift ctrl A.

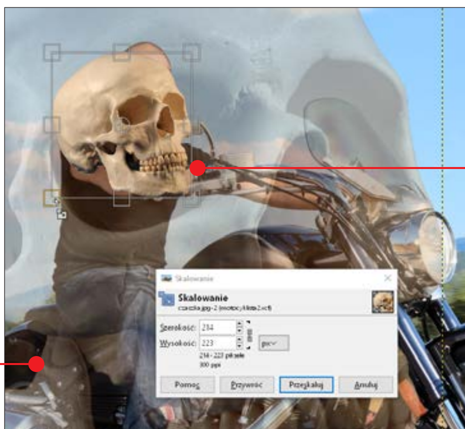


6 Teraz musimy dopasować czaszkę do głowy motocyklisty. Z menu **Warstwa** wybieramy polecenie **Automatycznie przytnij warstwę**. Będzie nam łatwiej operować obiektem na warstwie. Suwakiem na panelu warstw zmniejszamy tymczasowo krycie górnej warstwy, aby niezmieniony widok obiektu nie przeszkadzał nam podczas skalowania i nie zasłaniał szczegółów zdjęcia pod spodem.



7 Z przybornika wybieramy narzędzie **Skalowanie**. W opcjach narzędzia ustawiamy tryb przekształcenia **Warstwa** oraz wysoką jakość **Interpolacji**. Zaznaczamy opcję **Wyświetlanie podglądu obrazu** oraz **Stałe proporcje (Ctrl)** (by zachować proporcje skalowanego obiektu bez potrzeby wciskania klawisza ctrl). Z listy **Prowadnice** wybieramy (siatki i prowadnice niepotrzebnie zasłonią obraz).



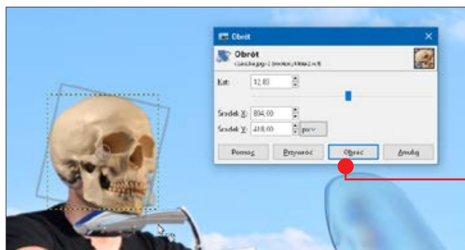


8 Teraz klikamy na obiekt, który chcemy przeskalować, i z wciśniętym lewym przyciskiem myszy przeciągamy ●, zmieniając jego rozmiar (zmniejszając go). W oknie dialogowym, które pojawia się obok obiektu, widoczne są aktualne wymiary warstwy. Jeśli chcemy nadać konkretny rozmiar obiektowi, możemy posłużyć się właśnie tym okienkiem. Po dostosowaniu rozmiaru klikamy na **Przeskaluj**.

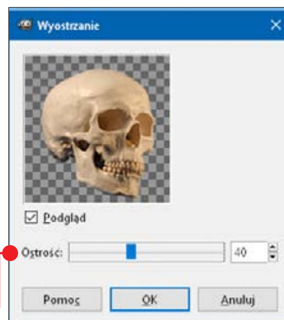
9 Teraz musimy umieścić czaszkę w miejscu głowy motocyklisty. Przywracamy krycie górnej warstwy i z przybornika wybieramy narzędzie **Przesunięcie** ●. W opcjach narzędzia dopilnowujemy, by aktywny był tryb **Przesunięcie: Warstwa**. Następnie z wciśniętym lewym przyciskiem myszy przesuwamy czaszkę w pożądane miejsce na zdjęciu ●.

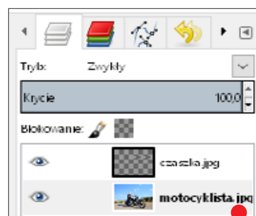


10 W naszym przypadku konieczny będzie również nieznaczny obrót czaszki. Ponownie zmniejszamy krycie warstwy z czaszką. Następnie z przybornika wybieramy narzędzie **Obrót** ● i postępujemy podobnie jak opisano w punktach **7** i **8**. Przeciągając kursorem myszy, spowodujemy obrót warstwy. W oknie dialogowym klikamy na przycisk **Obróć** ●, by zaakceptować efekt. Jeśli już mamy wszystko dopasowane, przywracamy krycie warstwy na panelu warstw. Jeśli to konieczne, korygujemy pozycję czaszki za pomocą narzędzia **Przesunięcie** (patrz punkt **9**).

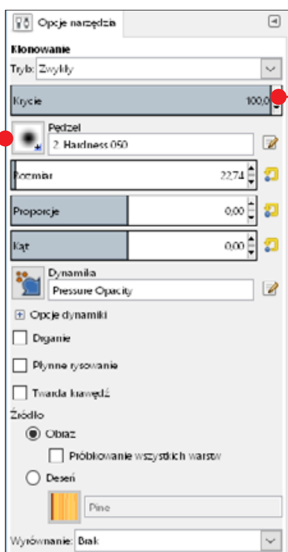


11 Przeskalowana warstwa zawsze traci na ostrości. Aby przywrócić ostrość, z menu **Filtry** wybieramy **Uwydatnianie** i opcję **Wyostrz...**. W oknie filtra za pomocą suwaka ● dobieramy stopień wyostrzenia i klikamy na **OK**.



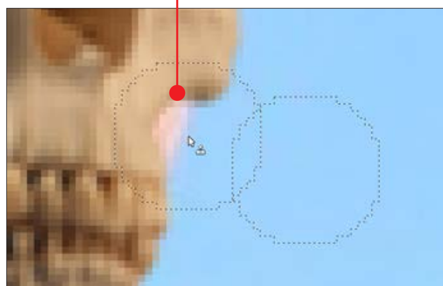


12 Jeśli spod czaszki wystają detale twarzy, musimy je usunąć. W tym celu na panelu warstw zaznaczamy kliknięciem dolną warstwę ●. Następnie z przybornika po lewej stronie okna GIMP-a wybieramy narzędzie **Klonowanie** ●. Na

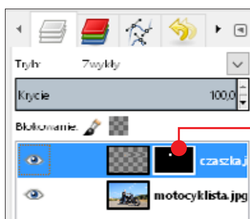


panelu opcji dobieramy miękką końcówkę ●, ustawiamy rozmiar narzędzia, optymalny dla przykrycia detali twarzy, oraz maksymalne krycie ●.

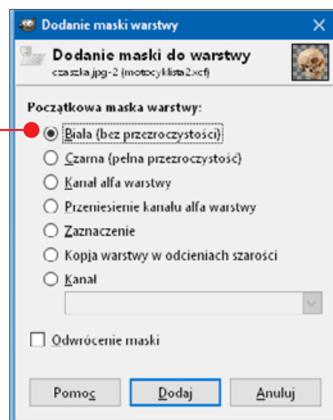
13 Następnie klikamy z wciśniętym klawiszem ctrl obok detalu i kopiujemy piksele odpowiednie do jego przykrycia. Potem klikamy na szczegół, zamalowując go i tym samym usuwając ●.



14 Przyda się jeszcze jedna korekta. Czaszka zasłania część wstecznego lusterka, a zatem musimy to poprawić, usuwając część czaszki. Klikamy lewym przyciskiem myszy na warstwę z czaszką i wybieramy **Dodaj maskę warstwy...**. Następnie w oknie dialogowym zaznaczamy ● i klikamy na **Dodaj**. Przy warstwie pojawiła się ikona maski ●.

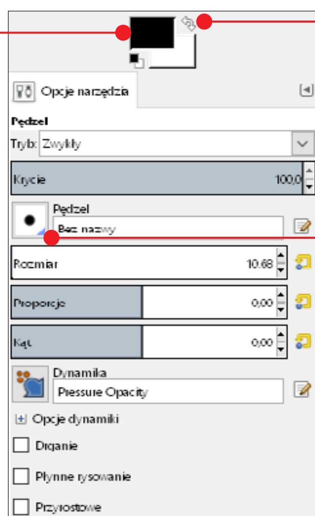


15 Usuwanie części warstwy polega na zamalowy-



waniu dołączonej do niej maski (jej białych obszarów) czarnym pędzlem. Obszary zamalowane będą w efekcie przezroczyste. Z kolei białym pędzlem możemy przywrócić widoczność pikseli górnej warstwy – warto z niego korzystać, gdy na przykład chcemy naprawić błędy malowania. Narzędzie **Pędzel** ● wybieramy z przybornika programu GIMP, a jego kolor dobieramy, klikając na pole ●.

16 Jeśli klikniemy na ●, wówczas oba pola będą się automatycznie zamieniały. Także wciskając klawisz X, może-



my szybko zamienić kolory czarny i biały miejscami.

17 W panelu z opcjami z listy wybieramy kształt końcówki (odpowiedni dla krawędzi wycinanego obiektu), a za pomocą suwaka poniżej regulujemy rozmiar pędzla (rozmiar pędzla możemy również zmieniać, wciskając klawisze nawiasów kwadratowych). Aby zmienić twardość końcówki, skorzystajmy z edytora pędzla (patrz ramka Edycja pędzla).

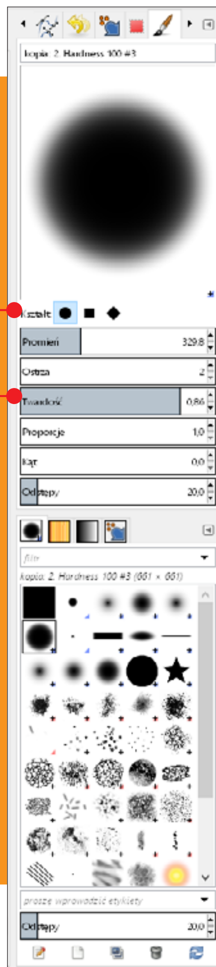
18 Teraz, mając zaznaczoną maskę górnej warstwy, wystarczy precyzyjnie zamalowywać te obszary, które chcemy usunąć.



19 Na koniec klikamy na jedną z warstw na panelu z warstwami i z menu kontekstowego wybieramy polecenie **Spłaszcz obraz**.

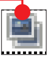
EDYCJA PĘDZLA

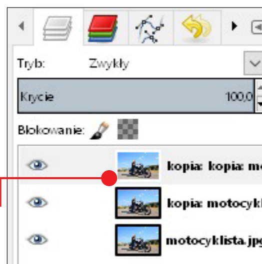
Do zmiany niektórych parametrów pędzla niezbędny jest edytor pędzla – to panel znajdujący się po prawej stronie okna GIMP-a (patrz strony 6–7). Możemy do niego przejść, na przykład klikając na przycisk na panelu opcji **Narzędzia**. W edytorze pędzla zmienimy na przykład twardość końcówki. Warto wiedzieć, że nie możemy modyfikować w ten sposób domyślnej gotowej końcówki, a jedynie jej kopię. W celu utworzenia kopii klikamy na przycisk znajdujący się na panelu **Pędzle**. Możemy też utworzyć własny pędzel (klikamy na).

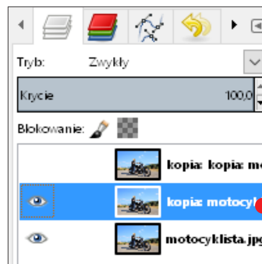


Tworzymy mroczny klimat

Zdjęcie motocyklisty wykonano za dnia, a my chcemy, aby wyglądało na nocne. Zobaczmy, jak ciekawie przetworzyć fotkę.

1 Klikamy dwa razy na  na panelu z warstwami, aby dwukrotnie powielić warstwę ze zdjęciem. Następnie klikamy na ikonę oka  przy górnej warstwie, wyłączając jej widoczność. Zaznaczamy warstwę poniżej, czyli tę znajdującą się nad warstwą tła. Dodamy do niej specyficzny efekt uwydatnienia.





2 Z menu **Kolory** wybieramy opcję **Retinex...**. W oknie dialogowym dobieramy





parametry filtra – na przykład tak jak na ilustracji. Klikamy na **OK**. Zdjęcie będzie przez chwilę przetwarzane, a ostateczny efekt powinien wyglądać tak.

3 Na panelu warstw zmieniamy tryb mieszania zmienionej warstwy z dolną na **Wartość**. Ostatecznie fotografia wygląda tak.

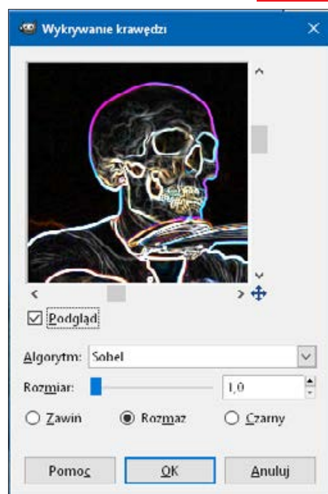


4 Usuńmy efekt z części zdjęcia – na przykład na motocyklu jest zbyt mocny. Klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę z efektem na panelu warstw i z menu kontekstowego wybieramy **Dodaj maskę warstwy...**, a następnie klikamy na **OK**. Przy miniaturze warstwy pojawiła się prostokątna biała maska. Zaznaczamy ją, a następnie za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze czarnym o niewielkim kryciu (ustawiamy je w opcjach narzędzia na panelu po lewej stronie) malujemy po zdjęciu, odsłaniając warstwę pod spodem. Postępujemy podobnie jak opisano w punktach **15–18** poprzedniej porady.

5 Na koniec klikamy prawym przyciskiem myszy na maskę warstwy i wybieramy polecenie **Zastosuj maskę warstwy**. Maska zostanie złączona z warstwą.

6 Teraz, klikając na pole po lewej stronie górnej warstwy, włączamy jej widoczność (ma się pojawić ikona oka). Zaznaczamy tę warstwę.

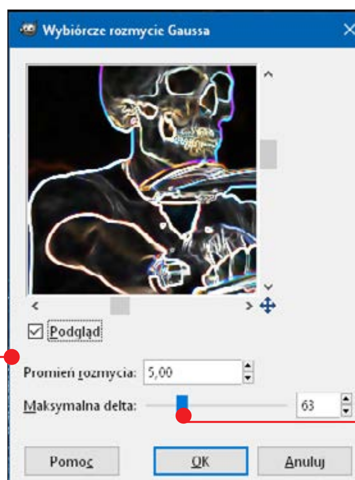
7 Z menu **Filtry** wybieramy opcję **Wykrywanie krawędzi**, a potem **Krawędź...**. Pojawia się okno filtra. Dobieramy ustawienia zbliżone do tych na ilustracji. Klikamy na



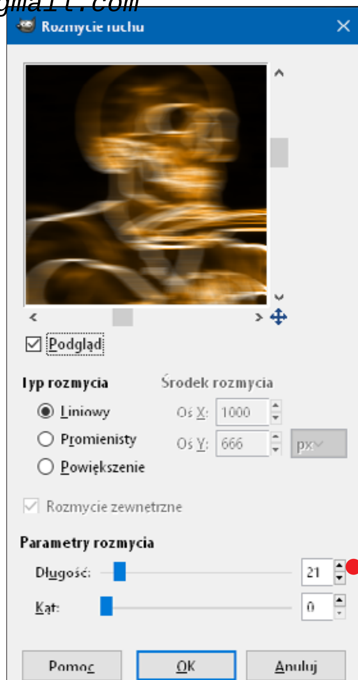


OK. Postać świeci neonowym blaskiem ●, ale niektóre detale są zbyt podkreślone. Wygładźmy je.

8 W tym celu z menu **Filtry** wybieramy opcję **Rozmycie**, a potem **Wybiórcze rozmycie Gaussa...**. Ustawiamy promień rozmycia ●, a następnie rozmywamy drobne detale, przesuwając suwak ● w lewo. Nie możemy przesadzić – grubsze kontury muszą być wyraźne. Klikamy na **OK**.

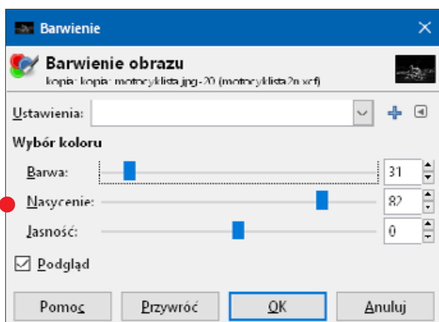


9 Zmieńmy odcień krawędzi na ognisty ●. W tym celu z menu **Kolory** wybieramy **Barwienie...**. W oknie dialogowym ● przesuwamy suwak **Barwa** w lewo, zmieniając kolorystykę na ciemny pomarańcz. Suwakiem **Nasycenie** wzmocnimy barwy. Klikamy na **OK**.

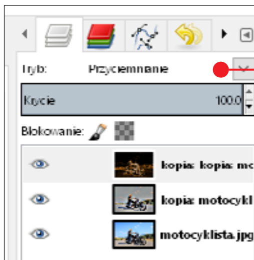


10 Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie ruchu...**. W oknie dialogowym filtra dobieramy liniowy typ rozmycia, ustawiamy niewielką długość ●









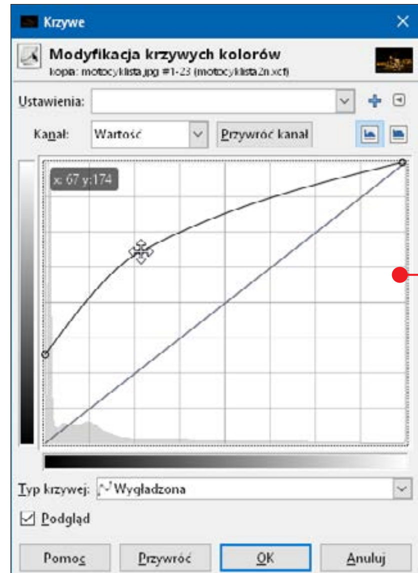
oraz kąt. Klikamy na **OK**. Obraz został nieznacznie rozmyty.

11 Na panelu warstw zmieniamy tryb mieszania górnej warstwy na **Przyciemnianie**.



12 Ponieważ efekt na zdjęciu jest zbyt ciemny, musimy rozjaśnić warstwę. W tym celu z menu **Kolory** wybieramy **Krzywe**. Pojawia się okno, w którym za

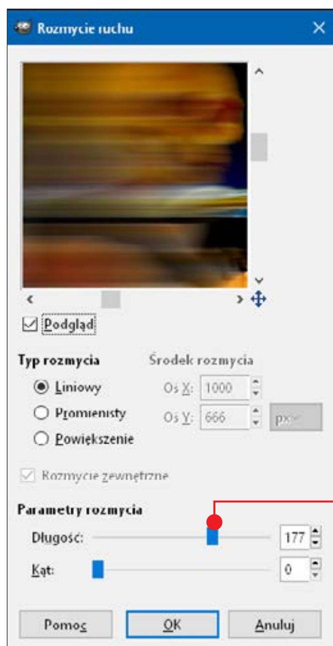




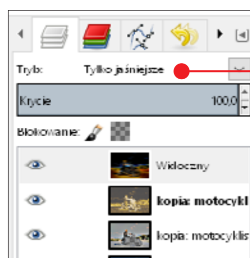
pomocą kursora myszy wykrzywiamy ukośną linię tak, by tworzyła kształt podobny do tego na ilustracji. Efekt ma wyglądać podobnie.

13 To nie wszystko. Zróbmy bardziej dostrzegalny efekt poruszenia. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę na panelu warstw i z menu kontekstowego wybieramy **Nowa z widoku**. W ten sposób tworzymy nową warstwę, która scala wszelkie efekty mieszania stosowane na niższych warstwach. Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie ruchu...**, albo – jeśli dopiero co używaliśmy tego filtra – **Wyświetl ponownie**





„Rozmycie ruchu”. W oknie filtra ustawiamy tym razem spore rozmycie ●. Klikamy na **OK**. Cała warstwa została rozmyta ●.



14 Na panelu warstw zmieniamy tryb mieszania górnej warstwy na **Tylko jaśniejsze** ●. Efekt końcowy wygląda następująco ●.



15 Jeśli chcemy usunąć część efektu rozmycia, możemy posłużyć się białą maską, dodaną do górnej warstwy, oraz czarnym pędzlem (patrz punkt **4**). Warstwę z rozmyciem możemy też powielić i za pomocą narzędzia **Przesunięcie** przesunąć, tworząc dodatkowy efekt poświaty. Spłaszczamy warstwy, klikając na jedną z warstw na panelu i wybierając **Spłaszcz obraz**.

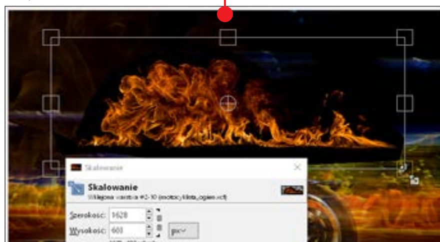
Dodajemy płomienie

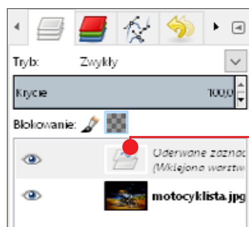
Ostatni etap naszej pracy to dodanie płomieni strzelających z postaci motocyklisty – Ghost Ridera. Oczywiście potrzebujemy do tego celu zdjęcia z płomieniami.

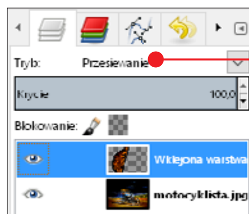
1 Otwieramy w GIMP-ie zdjęcie z płomieniem na ciemnym tle. W naszym przypadku jest to cała kolekcja płomieni, z których wybieramy najbardziej pasujący do zdjęcia z motocyklistą. Teraz za pomocą narzędzia **Odręczne zaznaczanie obszarów** kolejnymi kliknięciami rysujemy odpowiednię dookoła płomienia ●. Następnie kopiujemy zaznaczony fragment do schowka (wciskamy ctrl C).



2 Przechodzimy do zdjęcia z motocyklistą i wciskamy ctrl V, aby wkleić skopiowany płomień. Następnie metodami opisanymi w punktach **7–10** poprzedniej porady skalujemy i dostosowujemy obraz płomienia do zdjęcia pod spodem ●.







3 Wklejona zawartość schowka na panelu warstw pojawia się jako **Oderwane zaznaczenie**. Aby obrazek z ogniem był na osobnej warstwie, klikamy na ikonę ● prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Do nowej warstwy**.

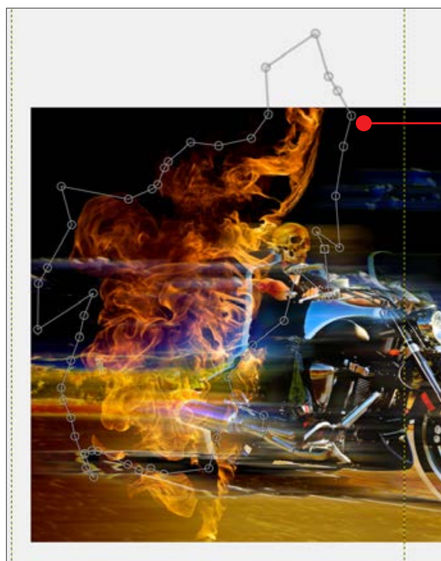
4 Zmieniamy tryb mieszania warstwy z ogniem na **Przesiewanie** ●, dzięki czemu widoczne będą tylko jej jasne obszary ● (czyli płomienie) – czarne tło będzie przezroczyste.



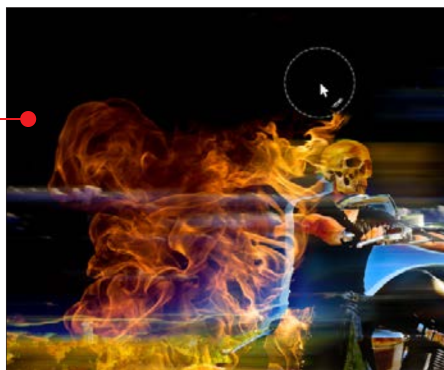
5 Za pomocą narzędzia **Przesunięcie** możemy jeszcze dostosować lokalizację płomienia względem obrazu poniżej. Jeśli chcemy zmienić kształt płomieni – na przykład nieco je ponaginać, dopasowując do postaci motocyklisty – możemy posłużyć się narzędziem **Przekształcenie klatki** ●. Wybieramy je z przybornika po lewej stronie okna GIMP-a. Następnie kliknięciami rysujemy obwiednię dookoła płomienia ●.



6 Aby zniekształcić otoczony obiekt, chwytamy kursorem myszy i przesuwamy punkty kontrolne ● w inne miejsce, zmieniając kształt obwiedni. Niestety, proces takiego modelowania trwa – za każdym razem musimy poczekać, aż program przetworzy zmianę. Na koniec wciskamy klawisz enter.



7 Aby usunąć niepotrzebne płomienie, możemy posłużyć się maską warstwy.



Dodajemy ją do warstwy z płomieniem. Jak korzystać z maski warstwy, opisano w punktach **14**–**18** na stronie 50.



8 Kopiujemy i wklejamy kolejne płomienie. Możemy powielać i modyfikować warstwę z już wklejonym płomieniem ● albo skopiować z drugiego zdjęcia kolejne. Postępujemy podobnie jak opisano w poprzednich punktach tej porady. Płomienie dokładamy tam, gdzie będą pasować – na przykład przy kołach ●.

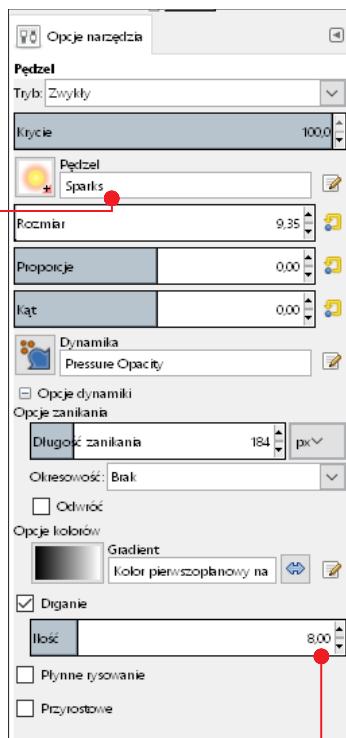
9 Dodajmy do zdjęcia nieco iskier. W tym celu na panelu warstw klikamy na ●, a potem na **OK**. Tworzymy nową pustą warstwę, na której dorysujemy iskierki. Teraz z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel**, a w opcjach narzędzia z listy wybieramy kształt o nazwie **Sparks** ●. Ustawiamy bardzo niewielki rozmiar i zaznaczamy opcję **Drganie**. Ustawiamy **Ilość** ●. Teraz przeciągamy pędzlem w miejscach,

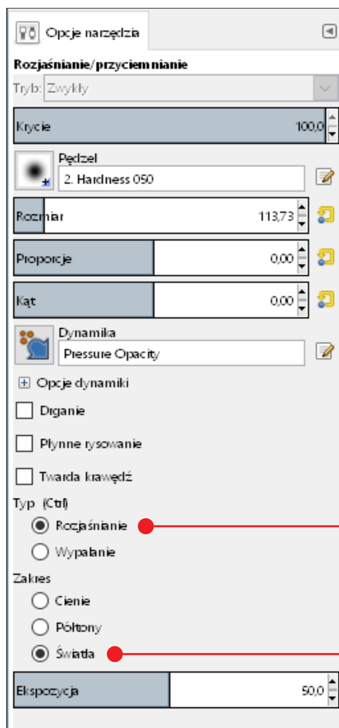


gdzie chcemy utworzyć iskierki ●. Na panelu z warstwami możemy odrobinę zmniejszyć krycie warstwy z iskrami.

10 Na koniec klikamy prawym przyciskiem myszy na jedną z warstw na panelu z warstwami i z menu kontekstowego wybieramy polecenie **Spłaszcz obraz**.

11 Jeśli nasz obrazek tego wymaga, możemy miejscowo rozjaśnić lub





przyciemnić niektóre obszary. Aby rozjaśnić czaszkę, z przybornika wybieramy narzędzie **Rozjaśnianie/przyciemnianie**. Na panelu z opcjami wybieramy typ i zakres (rozjaśniane będą najjaśniejsze obszary). Za pomocą **Krycia** i **Ekspozycji** możemy wyregulować intensywność efektu. Jeśli chcemy z kolei przyciemnić dany obszar, wybieramy typ zmian **Wypalanie**. Następnie malujemy pędzlem po zdjęciu.



Jak zrobić miecz świetlny z Gwiezdnych wojen

Świetlne miecze możemy znaleźć w różnych sklepach – z gadżetami dla fanów Star Wars albo nawet wśród zabawek w zwykłym hipermarkecie. Jedne to niemal wierne atrapy, inne to proste zabawki. Nie łudźmy się jednak, nawet te najdroższe nie będą wyglądać tak naturalnie, jak to widać na kultowym filmie. Tam światło miecza to



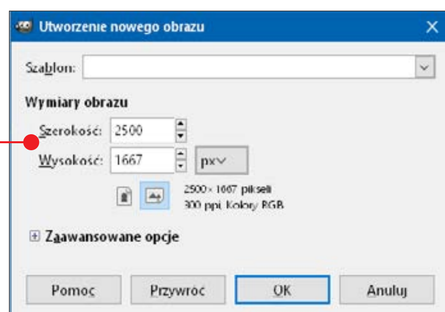


wynik pracy specjalistów od efektów specjalnych. Komputer Świat pokaże, jak uzyskać podobny efekt na zdjęciu za pomocą narzędzi programu GIMP. W ten sposób możemy zarówno poprawić wygląd atrapy miecza, jak i zrobić broń rycerzy Jedi całkowicie od podstaw. W tym rozdziale dowiemy się, jak wykonać realistyczną rękojeść miecza, dopasować do dłoni na zdjęciu i ostatecznie jak wykonać laserowe ostrze miecza Jedi. Do tego celu posłużymy się narzędziami zaznaczania, wypełnieniem gradientowym, warstwami, maskami i przezroczystościami.

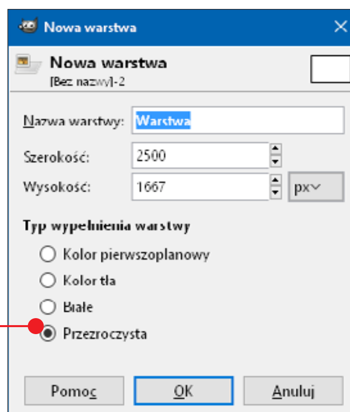
Tworzymy rękojeść miecza

Miecz świetlny, podobnie jak każdy inny miecz, potrzebuje rękojeści. Zanim wykonamy laserowe ostrze, stwórzmy uchwyt miecza.

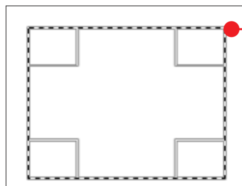
1 Tworzymy nowy dokument w GIMP-ie (patrz strona 5). W nim utworzymy rękojeść miecza, którą następnie wmontujemy w zdjęcie. Dlatego pamiętajmy, aby rozmiar nowego dokumentu ● miał rozsądną rozdzielczość w pikselach – nie może być zbyt mała w stosunku do zdjęcia, bo inaczej miecz będzie za mały. Lepiej, aby był zbyt duży, gdyż skalowanie w dół nie psuje tak jakości jak skalowanie zwiększające rozmiar.



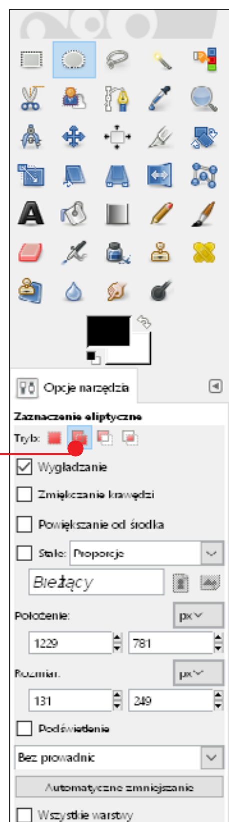
2 Na panelu z warstwami klikamy na ●, w oknie dialogowym zaznaczamy opcję **Przezroczysta** ● i klikamy na **OK**. Miecz będziemy tworzyć na nowej przezroczystej warstwie.

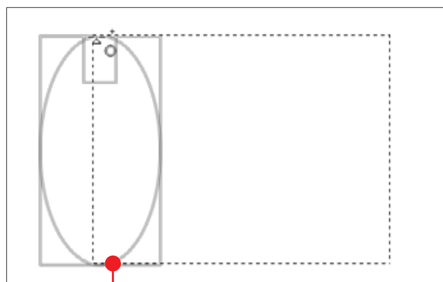


3 Z przybornika z narzędziami wybieramy narzędzie **Zaznaczenie prostokątne** ● i z wciśniętym lewym przyciskiem myszy tworzymy prostokątne zaznaczenie ●. Przeciągając myszą za narożniki lub krawędzie, możemy zmienić rozmiar i proporcje zaznaczenia.

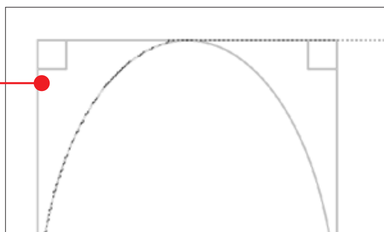


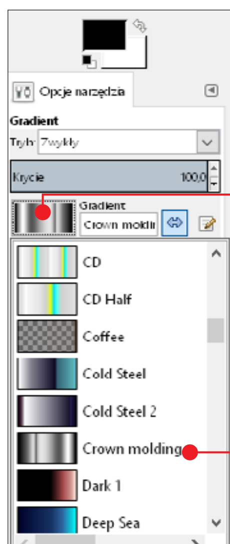
4 Rękojeść ma mieć okrągły przekrój i w naszym przypadku będzie widoczna pod nieznacznym kątem (dopasowujemy tworzony element do pozycji osoby na zdjęciu), dlatego musimy dodać zaokrąglenie. Wybieramy narzędzie **Zaznaczenie eliptyczne** ●, a w panelu **Opcje narzędzia** zaznaczamy ●, aby nowa selekcja łączyła się z poprzednią.



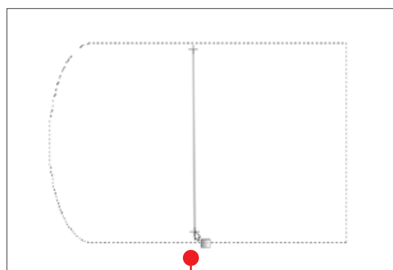


5 Następnie z wciśniętym lewym przyciskiem myszy tworzymy zaznaczenie o kształcie bardzo spłaszczonej elipsy ●. Nowe zaznaczenie przesuwamy i dopasowujemy do zaznaczenia prostokątnego, tak jak to widać na ilustracji ●. Aby precyzyjnie wpasować elipsę w prostokąt, warto powiększyć widok (zrobimy to, kręcąc kółkiem myszy z jednocześnie wciśniętym klawiszem ctrl).

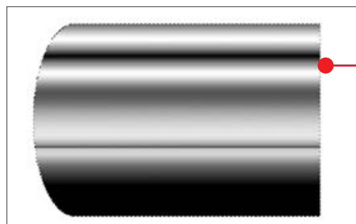




6 W przyborniku klikamy na narzędzie **Gradient** ●. W opcjach narzędzia klikamy na przycisk ● i z listy wybieramy gradient przypominający lśniącą metaliczną powierzchnię, na przykład ● (ten gradient da nam wrażenie wyżłobionej rękojeści). Możemy też zmodyfikować istniejący lub zrobić własny gradient – patrz porada w KŚ+. W opcjach narzędzia ustawiamy minimalne przesunięcie ●.

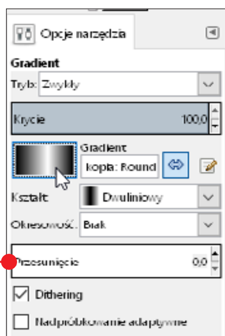


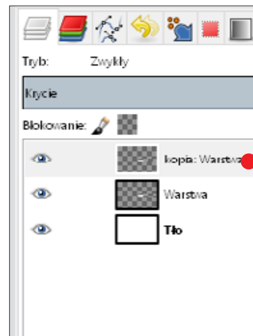
7 Wciskamy klawisz ctrl na klawiaturze i z wciśniętym lewym przyciskiem myszy rysujemy od góry do dołu równą linię ●. W ten sposób nasz gradient ● będzie równoległy do osi rękojeści miecza. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak** (lub wciskamy skrót shift ctrl A).

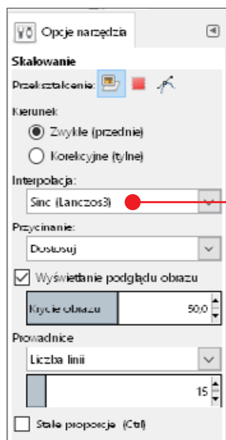


8 Z menu **Warstwa** wybieramy **Automatycznie przytnij warstwę** – będzie nam się wygodniej przekształcało narysowany obiekt.

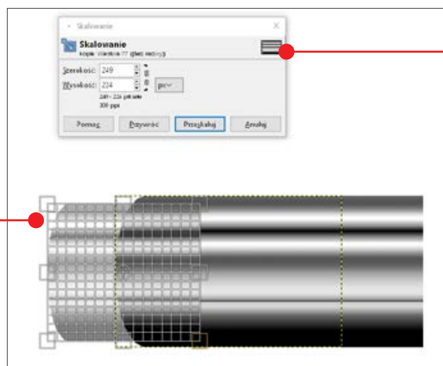
9 Teraz na panelu z warstwami klikamy na przycisk ●, aby powielić warstwę z elementem rękojeści ●. Nowy moduł musi być nieco węższy.



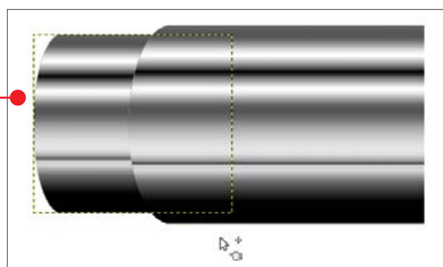




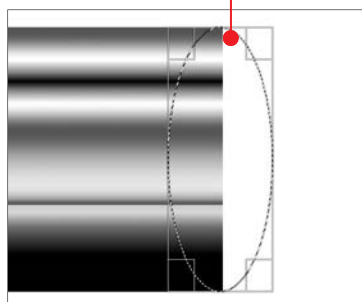
10 Z przybornika wybieramy narzędzie **Skalowanie** ●, a w opcjach narzędzia ustawiamy interpolację ●, by jakość przeskalowanego obrazu była jak najwyższa. Następnie klikamy na powielony element rękojeści i przeciągamy myszą. Pojawia się okno dialogowe ●, które pomoże nam dokładnie określić wymiary. Nie musimy jednak z tego korzystać, element wystarczy zmniejszyć za pomocą kursora myszy ●. Na koniec klikamy na polecenie **Przeskaluj**.



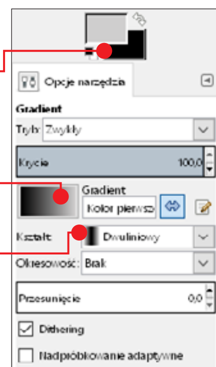
11 Za pomocą narzędzia **Przesunięcie** ● przesuwamy nową warstwę, wysuwając spod większego elementu i dopasowując do niego, tak jak widać na ilustracji ●. Jeśli nowy moduł przykrywa stary, wystarczy przesunąć warstwę z nim poniżej pierwszej warstwy – przeciągając jedną warstwę pod drugą w panelu z warstwami.

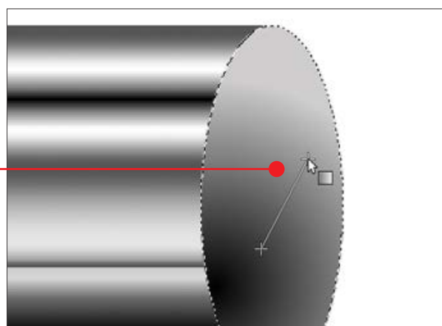


12 Ponieważ rękojeść jest nieco nachylona, powinniśmy widzieć jej dolną ściankę. Dorysujmy elipsę. W tym celu tworzymy nową warstwę ponad innymi (patrz punkt **2**) i wybieramy narzędzie **Zaznaczenie eliptyczne**. Tworzymy nim eliptyczną selekcję i dopasowujemy do trzonka rękojeści (patrz punkt **5**), tak jak to widać na ilustracji ●.



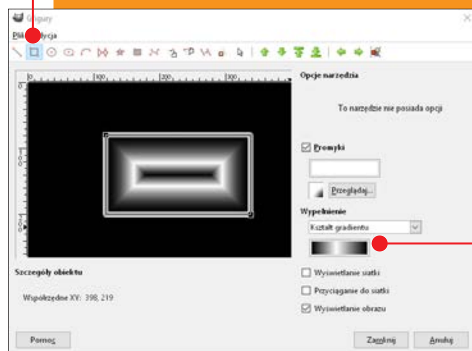
13 Wybieramy narzędzie **Gradient**. Klikając na pola ●, dobieramy domyślne kolory gradientu, a z listy ● wybieramy proste dwukolorowe przejście tonalne. Kształt gradientu możemy wybrać taki ●. Następnie rysujemy linię wewnątrz zaznaczenia ● i tworzymy cieniowaną powierzchnię. Skrótem shift ctrl A usuniemy zaznaczenie.



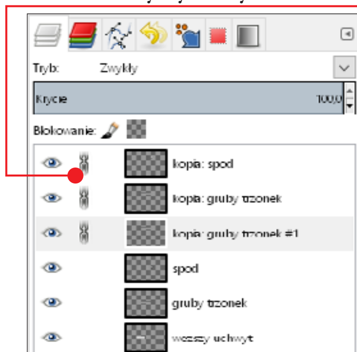


GFIGURY

Do tworzenia geometrycznych kształtów możemy również wykorzystać narzędzie **Gfigury**. Znajdziemy je w menu **Filtry**, klikając na **Renderowanie** i **Gfigury...**. W oknie dialogowym narzędzia wybieramy rodzaj figury ●, jaką chcemy utworzyć, a w opcjach określamy między innymi sposób wypełnienia ●.

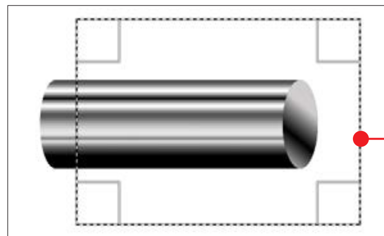


14 Zróbmy jeszcze jeden moduł rękojeści – element, z którego będzie wychodziło laserowe „ostrze" miecza. W tym celu powielamy warstwy z grubszym elementem (robimy to tak, jak w punkcie **9**) – musimy to zrobić dwukrotnie w celu dalszej obróbki. Powielamy również warstwę z eliptycznym spodem. Następnie trzy nowe warstwy łączymy ze sobą, aby łatwiej było przesunąć je w nowe miejsce bez przesunięcia względem siebie. W tym celu klikamy na panelu warstw przed miniaturami tych warstw – zobaczymy ikony łańcucha ●. Tak

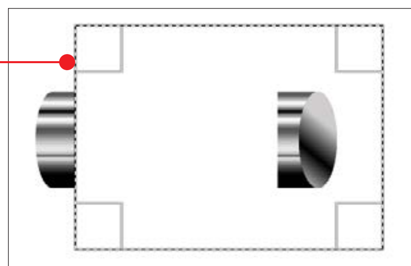


spięte warstwy możemy teraz odsunąć na bok za pomocą narzędzia **Przesunięcie**.

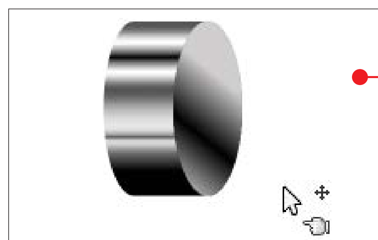
15 Wybieramy narzędzie **Zaznaczenie prostokątne**, rysujemy zaznaczenie obejmujące górną (lewą) część trzonka, zaznaczamy warstwę z trzonkiem na panelu warstw i wciskamy [delete]. Potem rysujemy zaznaczenie

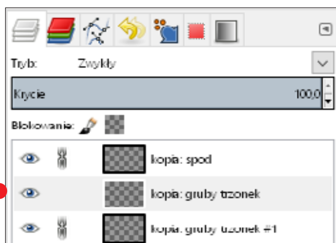


obejmujące dolną (prawą) część trzonka ●, zaznaczamy warstwę z drugą kopią trzonka i wciskamy [delete]. W ten sposób wycięliśmy środkową część trzonka ● po to, by zsunąć końce i tym samym utworzyć krótki element bez deformacji dotychczasowych zaokrągleń. Wciskamy [shift] [ctrl] [A], by usunąć zaznaczenie.



16 Aby zsunąć te elementy ●, musimy odłączyć warstwę z górną (lewą)

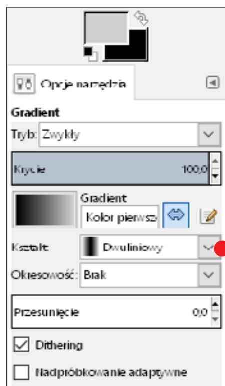


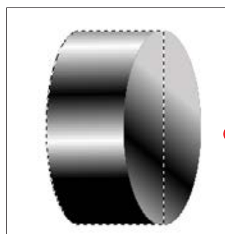


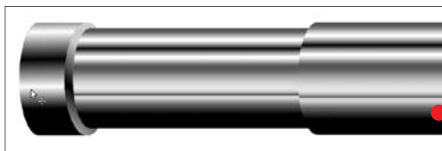
częścią od reszty (warstwa z prawą częścią trzonka i spodem pozostaje na razie złączona) ●. Elementy przesuwamy za pomocą narzędzia **Przesunięcie**, wciskając jednocześnie klawisz ctrl.

17 Teraz musimy scalić ze sobą warstwy z obiema częściami trzonka. Na panelu warstw muszą one być ułożone jedna pod drugą. Następnie zaznaczamy wyższą warstwę, klikamy na nią prawym przyciskiem myszy i z menu wybieramy polecenie **Połącz w dół**.

18 Warto zmienić kolor tego elementu, aby odróżniał się od pozostałej części rękojeści. Możemy go zmodyfikować wypełnieniem gradientowym. W tym celu należy zaznaczyć obiekt. Klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę na panelu warstw zawierającą ten obiekt i wybieramy **Kanał alfa na zaznaczenie**. Obiekt został zaznaczony. Wybieramy narzędzie **Gradient**, a w opcjach narzędzia ustawiamy ●. Rysując linię z góry na dół na zaznaczonym obiekcie, dodajemy do niego nowe tonalne przejście ●. Wciskamy shift ctrl A, by usunąć zaznaczenie.

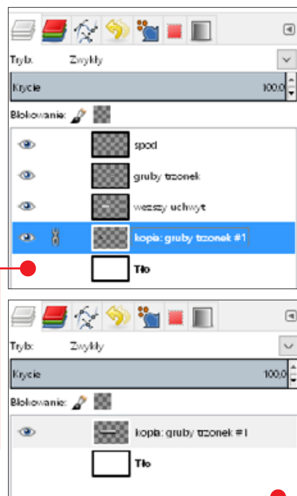


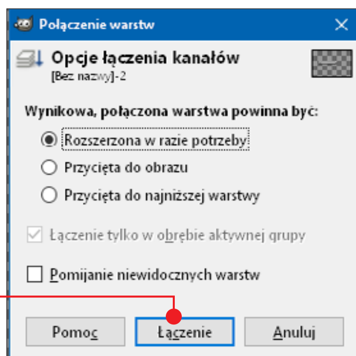




19 Metodą opisaną w punkcie **17** scalamy warstwy z trzonkiem i spodem, aby tworzyły jeden element. Scaloną warstwę przesuwamy na panelu warstw poniżej pozostałych warstw (przeciągamy ją myszą na stosie). Następnie za pomocą narzędzia **Przesunięcie** dosuwamy i dostosowujemy element do reszty rękojeści – tak jak to widać na ilustracji ●.

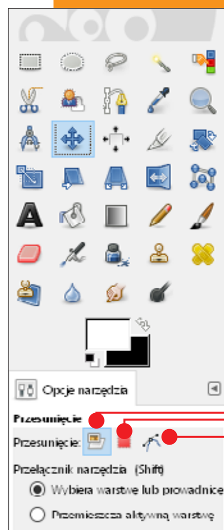
20 W kolejnym kroku musimy scalić wszystkie elementy rękojeści w jedną warstwę. Możemy to zrobić metodą opisaną w punkcie **17**, ale szybciej będzie wykorzystać inną metodę. Usuwamy ikonę oka przy warstwie tła ●, powodując, że stanie się niewidoczna, a potem klikamy prawym przyciskiem myszy na jedną z pozostałych warstw i wybieramy polecenie **Połącz widoczne warstwy...**. W oknie dialogowym klikamy na przycisk **Łączenie** ●. Wszystkie widoczne warstwy zostały scalone w jedną ●.





PROBLEM Z PRZESUWANIEM LUB ZNIEKSZTAŁCANIEM

Niektóre narzędzia, jak **Przesunięcie**, **Obrót**, **Skalowanie**, **Nachylenie**, **Perspektywa** czy **Odbicie**, działają w trzech trybach: jeśli zaznaczymy opcję ●, operować będziemy warstwą (lub zawartymi na niej pikselami). Jeżeli aktywny jest przycisk ●, wówczas modyfikować będziemy tylko zaznaczenie. Trzeci tryb to działanie na ścieżkach ●. Pamiętajmy: gdy mamy problem na przykład z przesunięciem warstwy, być może zaznaczony jest tryb przesuwania zaznaczenia lub ścieżki.



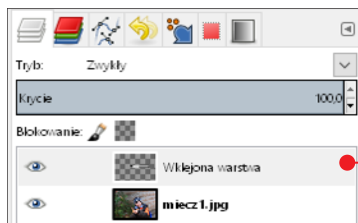
21 Rękojeść gotowa. Wciskamy skrót klawiaturowy ctrl C, aby skopiować zawartość warstwy do schowka. Za chwilę wkleimy ją w zdjęcie.

Dopasowujemy rękojeść do dłoni

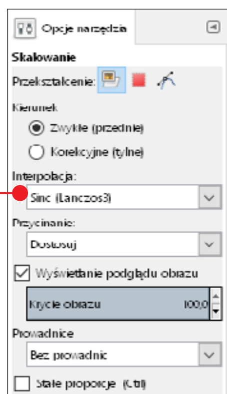
Utworzoną w poprzedniej poradzie rękojeść miecza świetlnego ● musimy teraz wmontować w zdjęcie z chłopcem, a następnie dorysować ostrze miecza.

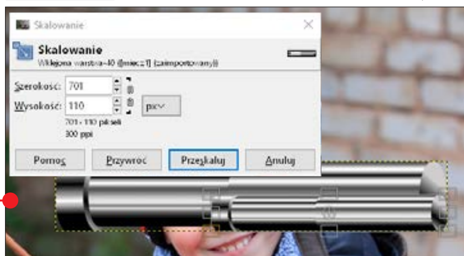


1 Wczytujemy do okna GIMP-a potrzebne zdjęcie. Następnie z menu **Edycja** wybieramy **Wklej jako** i **Nowa warstwa**. Skopiowana w punkcie **21** poprzedniej porady rękojeść miecza została umieszczona na osobnej warstwie ●. Z menu **Warstwa** wybieramy **Automatycznie przytnij warstwę**, aby wygodniej nam było operować wklejonym obiektem.

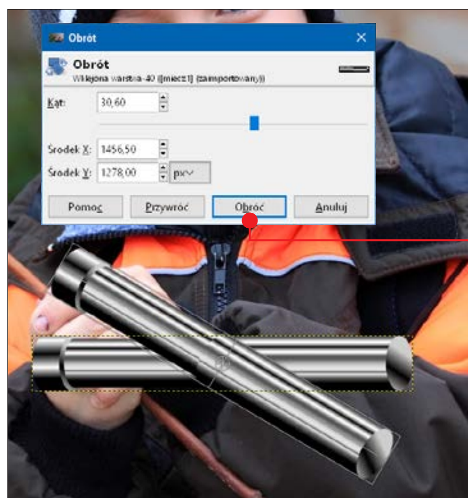


2 Wybieramy narzędzie **Skalowanie** i w opcjach narzędzia ustawiamy interpolację ●, aby jakość była jak najlepsza. Następnie przeciągamy narzędziem po obrazie, modyfikując rozmiar rękojeści ●, aby pasowała do elementów zdjęcia (między innymi do ręki chłopca). Klikamy na **Przeskaluj**, aby zaakceptować modyfikację.

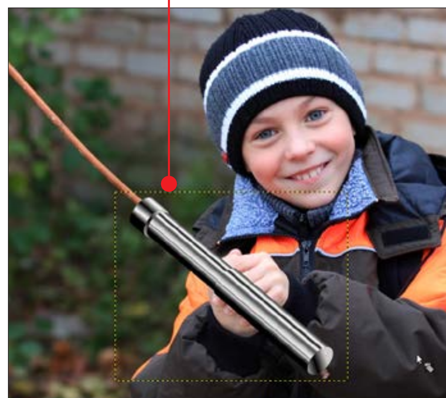




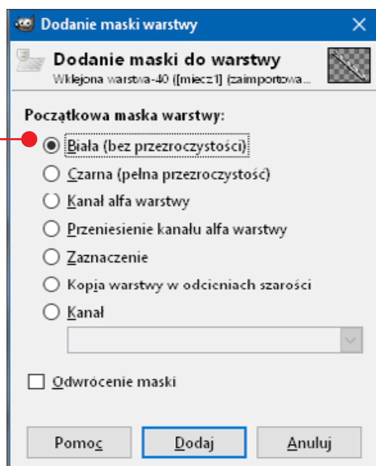
3 Narzędziem **Obrót** ● obracamy element tak, aby był w osi kijka trzymanego przez chłopca (lub żeby pasował do fotografii). Po dostosowaniu obrotu



klikamy na **Obróć** w oknie dialogowym ●. Narzędziem **Przesunięcie** dosuwamy rękojeść na rękę ●.

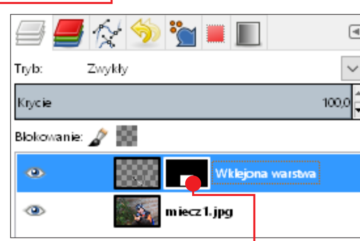


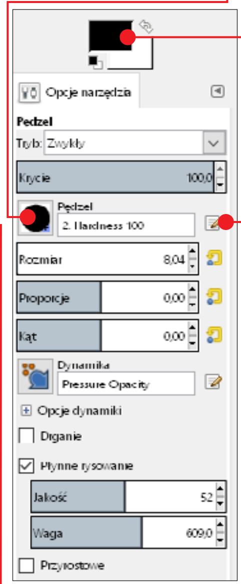
4 Teraz musimy usunąć część rękojeści, aby sprawiała wrażenie, że jest w rękach chłopca. Zrobimy to metodą niedestrukcyjną, za pomocą maski warstwy. Klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę z rękojeścią i wybieramy **Dodaj maskę warstwy...**. W oknie dialogowym zaznaczamy ● i klikamy na **Dodaj**. Przy warstwie pojawiła się ikona maski warstwy ●. Malując po niej czarnym pędzlem, odsłonimy detale zdjęcia pod spodem.



5 Suwakiem na panelu warstw zmniejszamy krycie górnej warstwy, aby widać było szczegóły fotografii. Z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel**, a klikając na ●, ustawiamy czarny kolor farby. Musimy określić jeszcze parametry narzędzia. Z listy ● wybieramy twardą końcówkę, a poniżej zaznaczamy opcję **Płynne rysowanie** i ustawiamy wysoką jakość.

6 Wszystkich potrzebnych opcji w panelu opcji nie ustawimy. Klikamy na ●, aby przejść do edytora pędzla. Panel edytora pojawi się po prawej stronie okna GIMP-a. Klikamy na

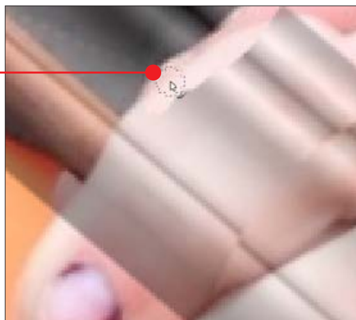




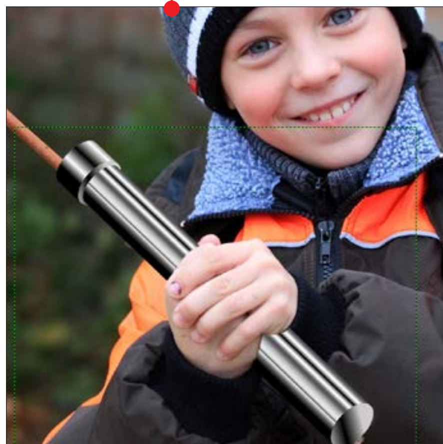


ikonę, by utworzyć duplikat wybranego wcześniej pędzla, aby edytować jego własności. Przede wszystkim warto nieco zmniejszyć twardość narzędzia, żeby brzeg był nieco rozmyty. Ustawienie dobieramy w zależności od zamalowywanego fragmentu – jeżeli krawędź ręki jest miękka, zmniejszamy twardość pędzla, jeśli fragment dłoni odcina się mocno od reszty, wówczas zwiększamy twardość. Za pomocą opcji **Rozmiar** regulujemy wielkość końcówki – stosownie do zamalowywanego fragmentu.

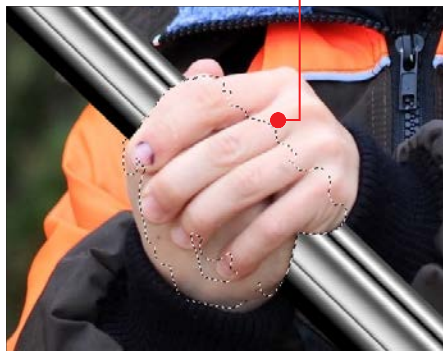
7 Pracujemy na dużym powiększeniu, aby zachować precyzję. Malujemy po tych obszarach rękojeści, które powinny być ukryte w dłoni (niewidoczne). Jeśli coś nam nie wyjdzie, klikamy na, by ustawić biały

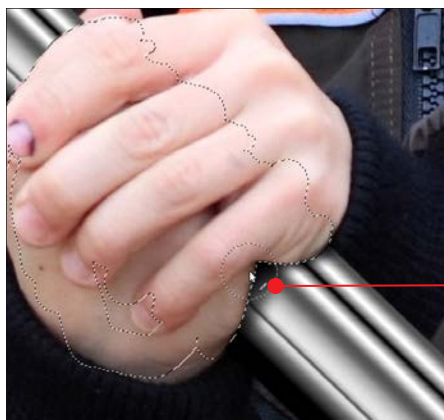


kolor pędzla. Białym pędzlem przywrócimy widoczność maskowanych pikseli. Na koniec na panelu warstw ustawiamy maksymalne krycie warstwy z rękojeścią, aby zobaczyć efekt.



8 Aby efekt wyglądał naturalnie, musimy dodać cień od ręki na rękojeści. W tym celu na panelu warstw klikamy na ikonę, a potem na **OK**, by utworzyć nową przezroczystą warstwę nad warstwą z rękojeścią. Na niej będziemy malować cień. Wcześniej warto wyselekcjonować obszary (takie jak ręce), które nie mogą być dotknięte podczas tworzenia cienia na rękojeści. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na maskę warstwy i wybieramy polecenie **Maska na zaznaczenie**. Obszary, które wcześniej zamalowaliśmy, by odsłonić detale dłoni, zostaną poza selekcją.





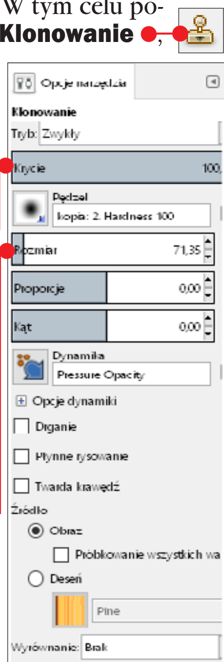
9 Zaznaczamy górną pustą warstwę. Z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel** i określamy właściwości narzędzia (w podobny sposób, jak opisano w poprzednich punktach poradnika). Ustawiamy czarny kolor narzędzia, a w panelu opcji niedużę krycie. W oknie edytora pędzla (patrz **6** punkt) określamy również niewielką twardość, aby brzeg cienia był miękki i delikatny. Malujemy po rękojeści tuż przy dłoni, aby utworzyć złudzenie rzucanego cienia. Na koniec wciskamy [shift] [ctrl] [A], by usunąć zaznaczenie z obrazu. Klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę z cieniem i wybieramy **Połącz w dół**.



Tworzymy laserowe ostrze

Z rękojeści powinna wystawać świetlista klinga miecza rycerzy Jedi. Zobaczmy, jak ją zrobić.

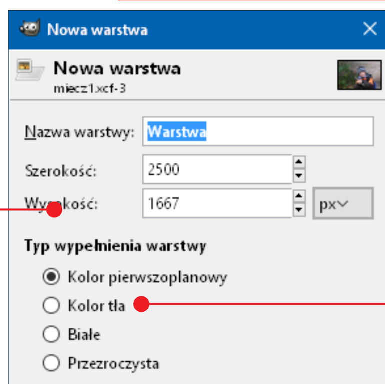
1 W pierwszym kroku z naszego zdjęcia warto usunąć kijek, aby nie wystawał spod laserowego ostrza. W tym celu posłużymy się narzędziem **Klonowanie**, które wybieramy z przybornika po lewej stronie okna GIMP-a. Na panelu opcji ustawiamy rozmiar narzędzia, stosowny do usuwanego detalu, a także **Krycie** – w tym przypadku najlepiej wybrać maksymalne. W edytorze pędzla po prawej stronie okna GIMP-a ustawiamy niedużą twardość narzędzia (patrz punkt **6** poprzedniej porady).



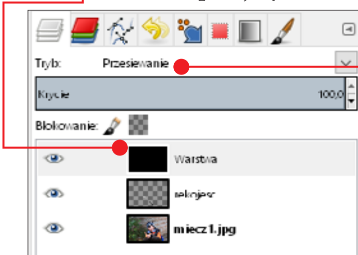
2 Następnie klikamy z wciśniętym klawiszem [ctrl] obok gałązki i kopiujemy piksele odpowiednie do jej przykrycia. Potem klikamy na gałązkę, zamalowując ją.



3 Narysujmy ostrze miecza. W przyborniku w polu ● ustawiamy czarny kolor. Następnie klikamy na panelu z warstwami na przycisk ●, a w oknie dialogowym ustawiamy ●, aby tworzona warstwa była koloru czarnego (jeśli kolor czarny był w już polu wyboru koloru tła, zaznaczamy ●). Klikamy na **OK**.



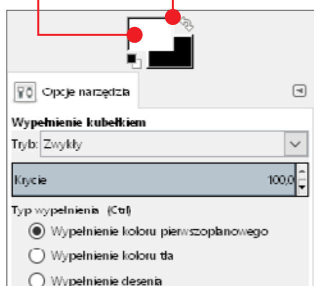
4 Na panelu warstw z listy **Tryb** wybieramy ●. W ten sposób czarna warstwa ● stanie się przejrzysta.



5 Z przybornika wybieramy narzędzie **Odręczne zaznaczanie obszarów** ● i kilkoma kliknięciami rysujemy podłużną selekcję – taką jak na ilustracji ●. Pamiętajmy, by kończąc zaznaczanie, kliknąć na miejsce, gdzie zaczęliśmy tworzyć selekcję. Warto również pamiętać, że kształt, rozmiar czy ułożenie selekcji możemy modyfikować.

6 Z przybornika wybieramy **Wypełnienie kubełkiem** ●. Ustawiamy biały kolor pierwszego planu ●, a w opcjach narzędzia maksymalne krycie. Klikamy w obszarze selekcji, tworząc białe ostrze ●. Wciskamy shift ctrl A, by usunąć zaznaczenie.

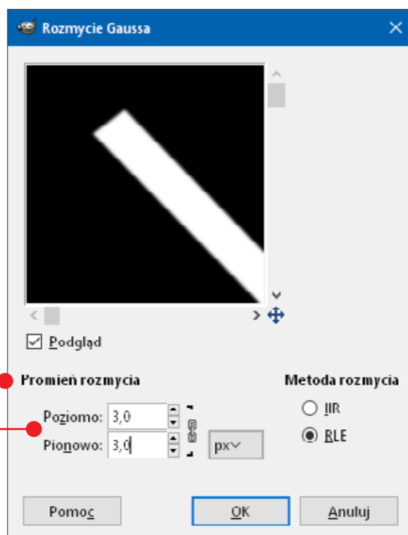


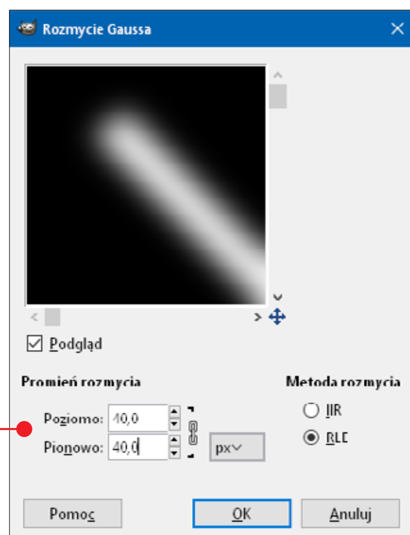




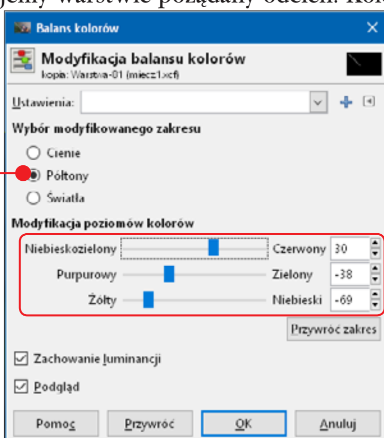
7 Z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...**. W oknie dialogowym filtra ustawiamy niewielki promień rozmycia ● i klikamy na **OK**.

8 Na panelu z warstwami klikamy na przycisk ●, aby powielić warstwę z ostrzem. Następnie z menu **Filtry** wybieramy polecenie **Wyświetl ponownie „Rozmycie Gaussa”**, aby ponownie wywołać okno ostatnio używanego filtra. Tym razem w polach ● ustawiamy większy promień rozmycia – po to, by uzyskać efekt poświaty. Wartość rozmycia zależy od rozdzielczości naszego zdjęcia – jeśli rozdzielczość jest duża, musimy ustawić wyższą wartość rozmycia. Klikamy na **OK**.





9 Dodamy do poświaty kolor. W tym celu z menu **Kolory** wybieramy opcję **Balans kolorów**. Pojawia się okno dialogowe, w którym za pomocą suwaków ● nadajemy warstwie pożądany odcień. Kolory



modyfikujemy zarówno w trybie **Półtony** ●, jak i **Światła** i **Cienie**. Aby widzieć efekt na podglądzie w oknie GIMP-a, musimy mieć zaznaczoną opcję **Podgląd**. Klikamy na **OK**.

10 Powtarzamy punkt **8**, tym razem ustawiając jeszcze wyższą wartość rozmycia ●. Jeśli uznamy za konieczne, możemy jeszcze kilkakrotnie powielić warstwę z poświatą, aby uzyskać pożądany efekt świetlnego miecza ●. Na koniec klikamy na jedną z warstw prawym przyciskiem myszy i z menu wybieramy **Spłaszcz obraz**. Zapisujemy fotografię na dysku.



Dodatkowe wskazówki, jak zrobić własny gradient i jak stworzyć fantastyczne zwierzę – do pobrania z KŚ+.

4 Własne projekty

GIMP pozwala nie tylko na edycję grafiki, ale także na tworzenie od podstaw zupełnie nowych, mniej i bardziej złożonych projektów

Z tego rozdziału dowiemy się, jak samodzielnie, za pomocą GIMP-a, tworzyć od zera projekty: logo, wizytówkę, prostą stronę internetową czy... kalendarz (tę dodatkową poradę możemy pobrać z serwisu KŚ+). Po prześledzeniu kroków opisanych na kolejnych stronach będziemy mogli projektować w GIMP-ie według własnych pomysłów. GIMP ma bardzo szerokie możliwości i pozwala w zasadzie na wszystko. Warto jednak wiedzieć, że jeśli potrzebujemy stworzyć na przykład logo wektorowe czy niewielką publikację, możemy sięgnąć po specjalny program. Aplikacje, które uzupełniają możliwości GIMP-a, są opisane w rozdziale 6.

DROGOWSKAZ



Dodatkową wskazówkę, jak stworzyć własny kalendarz, znajdziemy w KŚ+

Jak zrobić proste logo

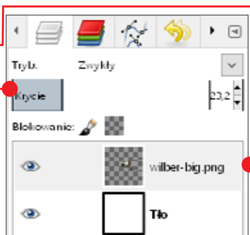
Logo to bardzo przydatny element identyfikacji zarówno dla firmy, jak i dla każdego, kto pragnie się wyróżniać czymś oryginalnym. Własne logo przyda się na przykład na stronie WWW czy na wizytówce (patrz strona 76). Zobaczmy, jak utworzyć logo na bazie sympatycznej maskotki – logo programu GIMP – Wilbera.



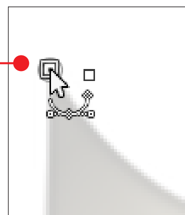
Tworzymy znak graficzny

1 Z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**. Określamy wymiary obrazu oraz biały kolor tła (patrz strona 9). Klikamy na **OK**.

2 Wczytujemy obrazek do odrysowania pobrany z internetu lub z KŚ+. W tym celu z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**. Wskazujemy grafikę i klikamy na **Otwórz**. Obrazek zostanie umieszczony na osobnej warstwie. Zmniejszamy jej krycie, by tylko delikatnie było widać zarys krawędzi.

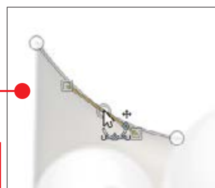


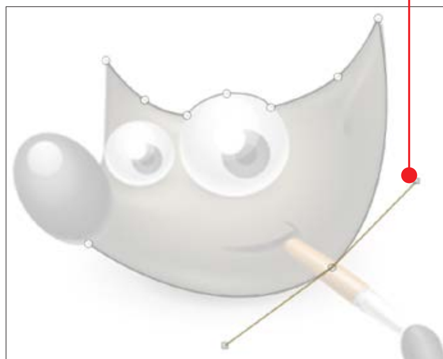
3 Z przybornika wybieramy narzędzie **Ścieżki**. Teraz kliknięciem na obrazek, w miejscu, gdzie chcemy stworzyć obrys, tworzymy pierwszy punkt ścieżki. Następnie klikamy na kolejne miejsce. Pomiędzy punktami utworzyła się linia.



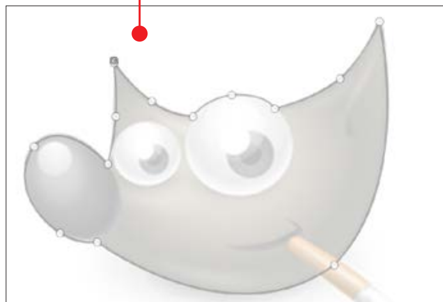


4 Następnie z wciśniętym klawiszem ctrl klikamy na linię w miejscu, w którym chcemy ją wygiąć. Tworzy się dodatkowy punkt kontrolny. Chwytamy kursorem myszy za ten punkt i przeciągamy, dostosowując linię do krawędzi pod spodem. Pomocne w kształtowaniu są również dwa ramiona wystające z punktu kontrolnego – wyciągamy je, by odpowiednio dopasować łuk linii.

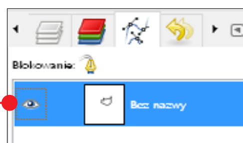




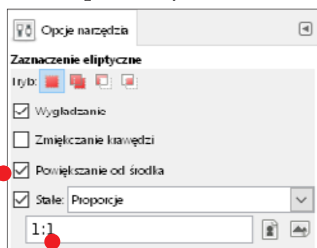
5 Klikamy na ostatni punkt, a potem tworzymy kolejny – powstaje następny odcinek linii, który musimy wygiąć w identyczny sposób, jak opisano w poprzednim punkcie. W ten sposób obrysowujemy głowę Wilbera.

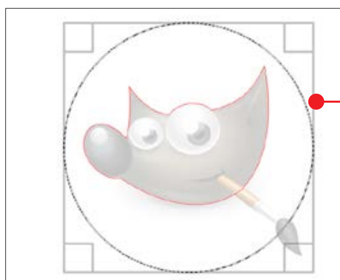


6 W oknie ze ścieżkami kliknięciem włączamy widoczność utworzonej ścieżki (przy miniaturze musi być wyświetlona ikona z okiem ●). Na obrazku pojawił się czerwony zarys ścieżki. Wracamy do panelu warstw i klikamy na ●, by utworzyć nową przezroczystą warstwę.

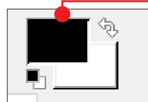


7 Z przybornika wybieramy narzędzie **Zaznaczenie eliptyczne** ●, a w opcjach narzędzia ustawiamy ●, by rozpocząć rysowanie od środka. Określamy również proporcje ●, by od razu utworzyć idealne koło. Klikamy na zarys Wilbera i przeciągamy, tworząc okrąg ●.





8 Teraz z przybornika wybieramy **Wypełnienie kubełkiem** ●, w polu ● określamy kolor logo (na przykład czarny) i klikamy wewnątrz zaznaczenia (upewnijmy się wcześniej, że mamy zaznaczoną nową warstwę na panelu warstw). Selekcja zostaje wypełniona kolorem. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**.

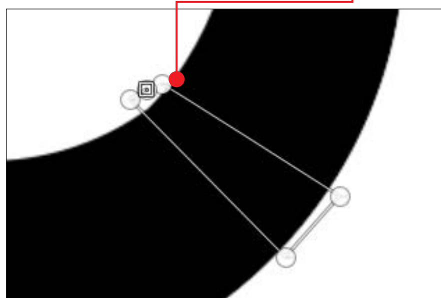


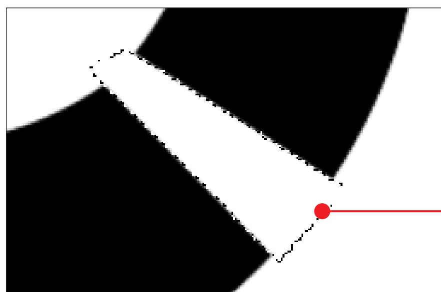
9 Na panelu ze ścieżkami klikamy na przycisk **Ścieżka na zaznaczenie** ●, aby utworzyć zaznaczenie ze ścieżki.



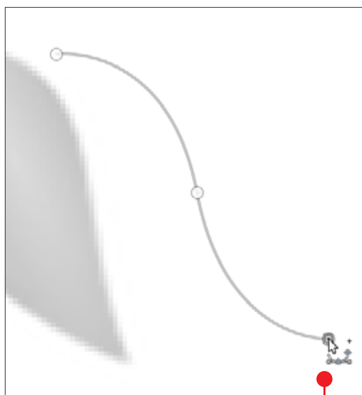
Mając zaznaczoną warstwę z utworzonym okręgiem, wciskamy klawisz delete. W ten sposób wycinamy kształt Wilbera wewnątrz okręgu ●. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**, by usunąć zaznaczenie (możemy je w każdej chwili przywrócić dzięki ścieżce).

10 Teraz utworzymy trzonek pędzla z logo GIMP-a przecinający okrąg. Tworzymy go narzędziem **Ścieżki** ●, ale wykorzystujemy proste odcinki ●. Po narysowaniu trzonka na panelu z opcjami klikamy na **Zaznaczenie ze ścieżki**. Wciskamy delete, by wyciąć zaznaczenie z okręgu ●.





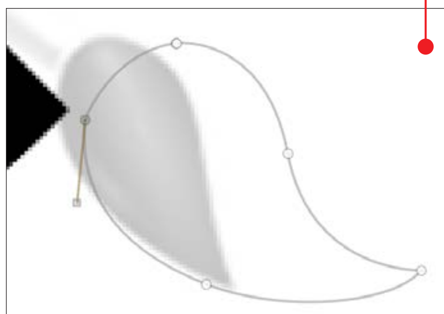






wypełniamy zaznaczenie czarnym kolorem. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**.

11 W kolejnym kroku narysujemy końcówkę pędzla. W tym wypadku również posłużymy się narzędziem **Ścieżki**. Klikamy, tworząc pierwszy punkt, potem kliknięciem tworzymy drugi i od razu przeciągamy kursor, wyginając linię w łuk. Następnie klikamy dalej i przeciągamy kursor, by wygiąć linię w drugą stronę. Powinniśmy utworzyć następujący kształt.



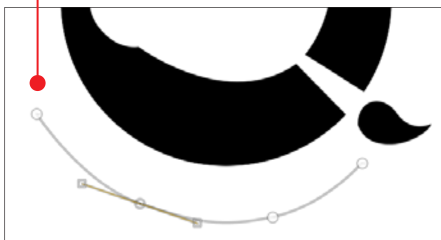
12 Na panelu z opcjami klikamy na przycisk **Zaznaczenie ze ścieżki**. Jeśli chcemy nieco obrócić końcówkę pędzla, możemy to zrobić za pomocą narzędzia **Obrót**. Aby obrócić zaznaczenie, na panelu z opcjami zaznaczamy (zaznaczając, możemy obrócić ścieżkę).



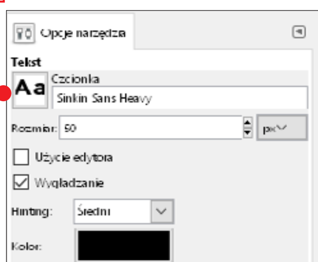
13 Teraz za pomocą narzędzia **Wypełnienie kubełkiem**

Dodajemy tekst

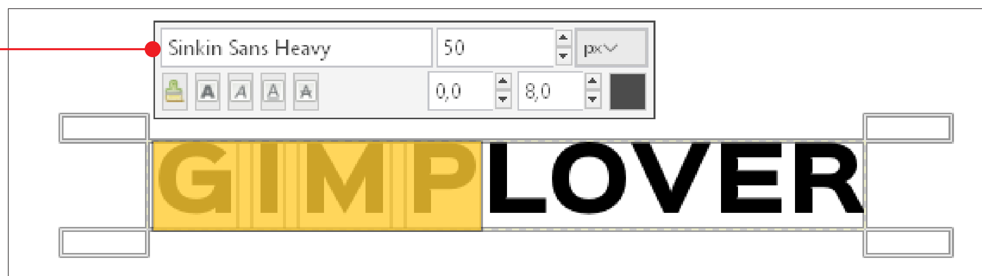
1 Metodą opisaną w poprzedniej wskazówce rysujemy ścieżkę otaczającą część okręgu – tak jak to widać na ilustracji.



2 Teraz z przybornika wybieramy narzędzie **Tekst**. W opcjach narzędzia wybieramy krój czcionki, który będzie pasował do naszego projektu, na przykład. Dobieramy również rozmiar i kolor.

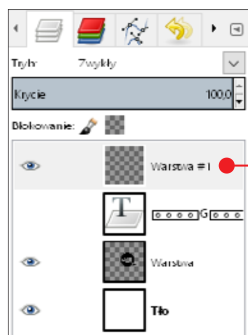


3 Wpisujemy tekst. Jeśli trzeba zmodyfikować wybrane litery, zaznaczamy je kursorem myszy (z wciśniętym lewym przy-



ciskiem myszy), a następnie w oknie określamy parametry ●. W ten sposób możemy na przykład wyregulować odstępy pomiędzy literami, które są zbyt ciasno ułożone (opcja **Kerning**).

4 Teraz klikamy na napis prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybieramy opcję **Tekst wzdłuż ścieżki**. Kopia napisu została ułożona wzdłuż utworzonej wcześniej ścieżki ●.

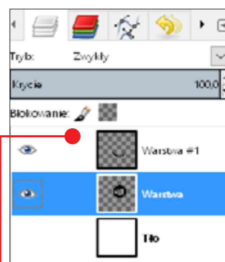


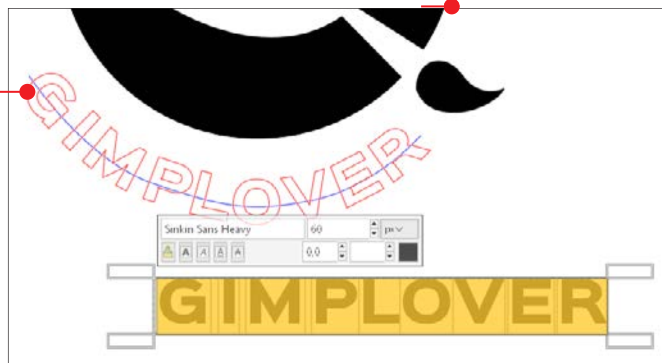
5 Na panelu ze ścieżkami zaznaczamy ścieżkę z napisem i klikamy na przycisk **Ścieżka na zaznaczenie** ●. Klikając na ikonę oka przy ścieżkach, wyłączamy ich widoczność. Następnie na panelu z warstwami usuwamy dotychczasową warstwę tekstową (zaznaczamy ją i klikamy na ikonę kosza) ● – nie będzie już potrzebna. Klikając na ●, dodajemy nową przezroczystą warstwę na panelu z warstwami ●.

6 Teraz za pomocą narzędzia **Wypełnienie kubełkiem** wypełniamy zaznaczenie czarnym kolorem. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**. Napis jest gotowy ●.

Tworzymy obrys

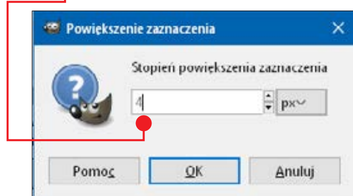
1 Aby dodać obrys jednocześnie do napisu i grafiki, musimy połączyć ze sobą (scalić) te warstwy. Na panelu z warstwami klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę ● i z kontekstowego menu wybieramy opcję **Połącz w dół...**. Na panelu powinna zostać warstwa Tło oraz warstwa z logo.



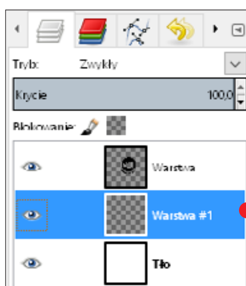




2 Klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę i z menu wybieramy **Kanał alfa na zaznaczenie**. W ten sposób na bazie pikseli warstwy powstało zaznaczenie. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Powiększ...**. W oknie dialogowym określamy, o ile ma być rozszerzona selekcja, na przykład ●. Klikamy na **OK**.



3 Teraz na panelu warstw klikamy na ● i tworzymy nową przezroczystą warstwę. Za pomocą kursora myszy przeciągamy ją pod warstwę z grafiką ●. Następnie narzędziem **Wypełnienie kubełkiem** w odróżniającym się kolorze klikamy wewnątrz zaznaczenia (mając zaznaczoną nową warstwę). Utworzyliśmy pierwszy z obrysów.



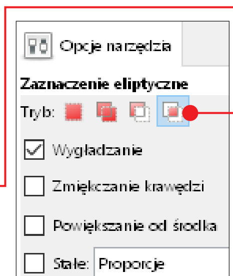
4 Z menu **Zaznaczenie** ponownie wybieramy **Powiększ...** i powiększamy zaznaczenie o kilka pikseli. Powtarzamy punkt **3**, ale tym razem wybieramy inny kolor (na przykład czarny). Aby usunąć zaznaczenie, z menu **Zaznaczenie** ● wybieramy **Brak**.

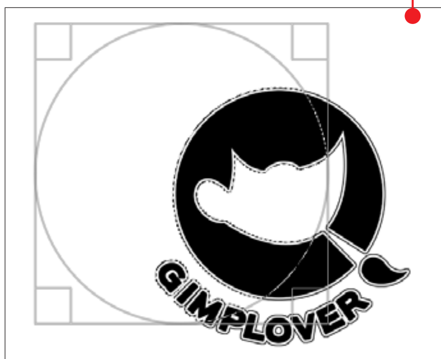


Dodajemy połysk

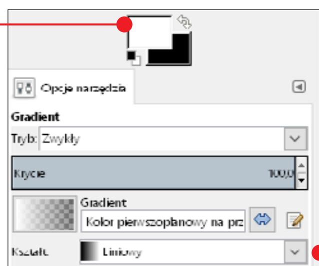
1 W sposób opisany w punkcie **1** poprzedniej wskazówki łączymy warstwy projektu (poza warstwą tła). Następnie klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę i z menu wybieramy **Kanał alfa na zaznaczenie**. Tworzymy także nową przezroczystą warstwę (musi być na samej górze stosu warstw).

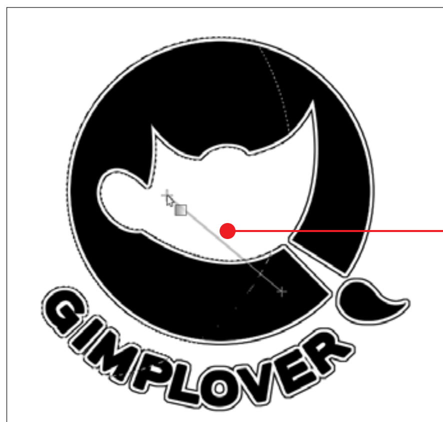
2 Z przybornika wybieramy narzędzie ● **Zaznaczenie eliptyczne** ●, a w opcjach narzędzia ustawiamy ●, by nowe zaznaczenie utworzyło część wspólną ze starą selekcją. Tworzymy okrągłą selekcję – tak jak to widać na ilustracji ●.





3 Teraz z przybornika wybieramy ● narzędzie **Gradient** ●, ustawiamy biały kolor pierwszego planu ●, a w opcjach narzędzia wybieramy biały liniowy gradient z przezroczystością ●.







4 Teraz rysujemy na obrazie linię przebiegu wypełniania gradientem ●. Po zwolnieniu przycisku myszy gradient zostaje utworzony. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**. Połysk jest gotowy. Oto efekt ●.

Jak zrobić własną wizytówkę

Wizytówkę zawsze warto mieć przy sobie. Kartonik z danymi łatwo zaprojektujemy w GIMP-ie ●, a następnie wydrukujemy za pomocą domowej drukarki na arkuszu A4. Przeczytajmy, jak to zrobić.

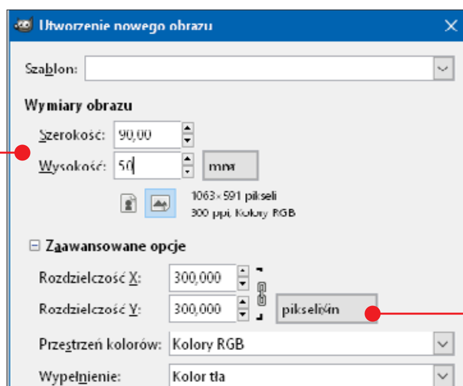


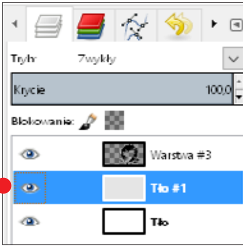
Projektujemy wizytówkę

1 W menu **Plik** wybieramy **Nowy...**. W oknie dialogowym musimy dobrać odpowiednie ustawienia. Zmieniamy jednostki metryczne na milimetry, a w polach ● podajemy wymiary wizytówki. W Polsce standardowy format to 90 x 50 mm.

2 Rozwijamy zaawansowane opcje i podajemy rozdzielczość druku w pikselach na cal ●. Możemy również określić kolor tła (to jednak możemy zmodyfikować później). Klikamy na **OK**.

3 Dodajmy do wizytówki utworzone wcześniej logo (najlepiej, aby było na przezroczystym tle). W tym celu z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**,

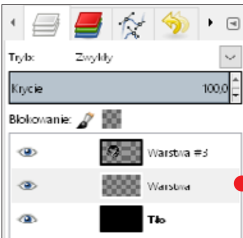




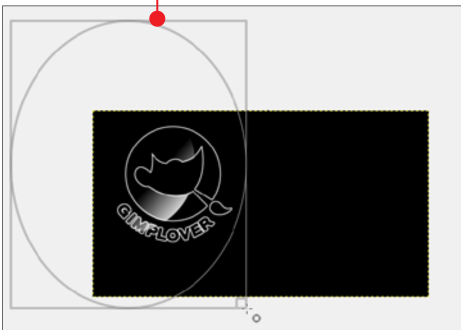
wybieramy obraz z dysku i klikamy na **Otwórz**. Plik z przykładowym logo ma dwie warstwy – logo i tło. Zaznaczamy niepotrzebną warstwę na panelu z warstwami ● i klikamy na ikonę kosza ●.

4 Jeśli trzeba, skalujemy logo narzędziem **Skalowanie** ● (jak to zrobić, można przeczytać na stronie 48). Grafikę przesuwamy w odpowiednie miejsce na wizytówce narzędziem **Przesunięcie** ●.

5 Zaznaczamy warstwę tła, a następnie za pomocą narzędzia **Wypełnienie kubełkiem** ● z wybranym czarnym kolorem pierwszego planu klikamy na wizytówkę, kolorując ją na czarno. Na panelu warstw klikamy na przycisk ● i dodajemy nową przezroczystą warstwę – musi być umieszczona poniżej warstwy z logo ●.



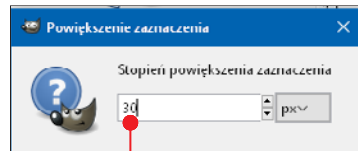
6 Zaznaczamy nową warstwę, a następnie z przybornika wybieramy **Zaznaczenie eliptyczne** ●. Tworzymy na wizytówce okrągłą selekcję, tak jak to widać na ilustracji ●. Wciskamy enter.



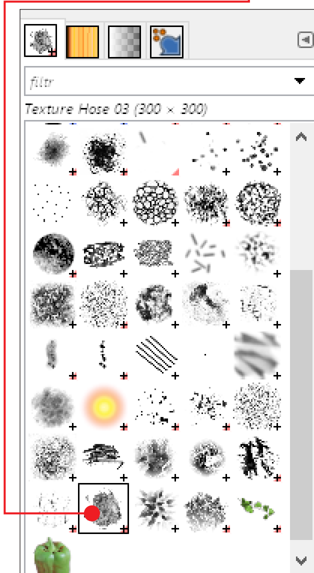


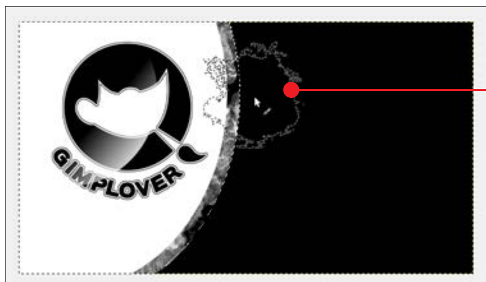
7 Za pomocą narzędzia **Wypełnienie kubełkiem** ● wypełniamy zaznaczenie białym kolorem ●.

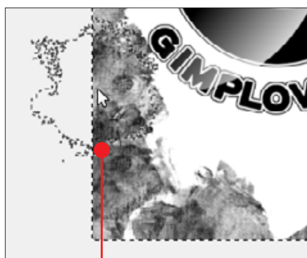
8 Teraz z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Powiększ...**. W nowym oknie podajemy szerokość rozszerzenia w pikselach, na przykład ●, i klikamy na **OK**.



9 Teraz z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel** ●, określamy biały kolor pierwszego planu, a z panelu z rodzajami pędzli wybieramy jedną z malarskich końcówek, na przykład ●. Następnie







klikamy wzdłuż zaznaczenia, robiąc niedbałe plamy ●. Czarnym pędzlem możemy zrobić ciemne plamy po lewej stronie logo ●.

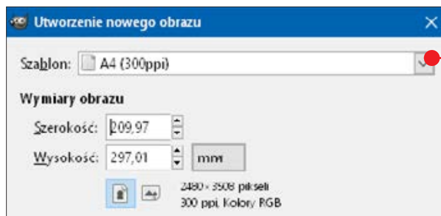
10 Na koniec wpisujemy odpowiednie teksty identyfikujące nas lub naszą działalność ●. Jak pracować z tekstem, mogliśmy przeczytać na stronie 73. Zapisujemy wizytówkę na dysku komputera (najlepiej zarówno w natywnym formacie XCF, do dalszej edycji, jak i jako JPEG lub TIFF, patrz strona 5).



Układamy wizytówki na arkuszu A4

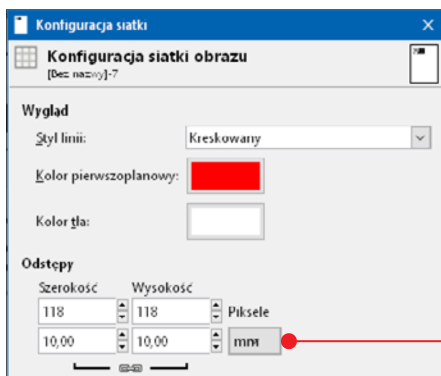
Aby wydrukować kilka wizytówek jednocześnie na domowej drukarce, ułóżmy je odpowiednio na arkuszu formatu A4.

1 Z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**. Z listy ● wybieramy format A4, w opcjach zaawansowanych określamy biały kolor tła i klikamy na **OK**.



2 Aby łatwiej nam było rozłożyć wizytówki na stronie, najlepiej wyświetlić odpowiednio skonfigurowaną siatkę. W menu **Widok** zaznaczamy opcje **Wyświetlanie siatki** i **Przyciąganie do siatki**. Następnie w menu **Obraz** klikamy na **Skonfiguruj siatkę**.

3 W oknie konfiguracji określamy odstępy w milimetrach, najlepiej ●. Wybieramy również kolor i styl linii. Klikamy na **OK**.



4 Teraz z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...** i otwieramy plik z wizytówką. Wizytówka zostanie umieszczona na tle A4 jako warstwa. Za pomocą narzędzia **Przesunięcie** ● umieszcza-

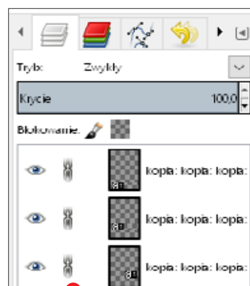
my ją po lewej stronie arkusza, tak aby jej krawędzie były równo z linią siatki.



5 Na panelu warstw klikamy na i powielamy warstwę z wizytówką. W ten sposób możemy utworzyć 8–10 kopii wizytówki. Rozmieszczamy je na arkuszu tak jak pierwszą wizytówkę.



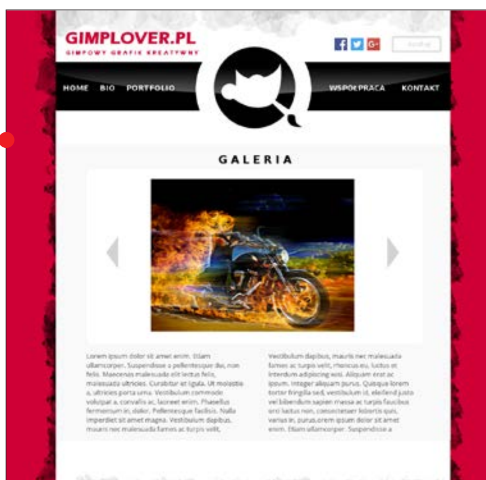
6 Jeżeli będziemy chcieli przesunąć jednocześnie kilka wizytówek, musimy połączyć ich warstwy. W tym celu klikamy przy każdej z warstw, włączając ikonę ogniwa łańcucha. Aby rozłączyć warstwy, wystarczy kliknąć i wyłączyć tę ikonę.



7 Aby wydrukować wizytówki, z menu **Plik** wybieramy opcję **Wydrukuj...**.

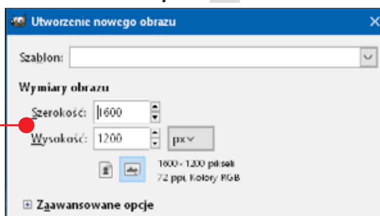
Projektujemy prostą stronę WWW

W obecnych czasach warto mieć stronę WWW będącą naszą wizytówką. Zobaczmy, jak zaprojektować własną witrynę, a potem odpowiednio zapisać jej elementy w GIMP-ie.



Projektujemy elementy strony

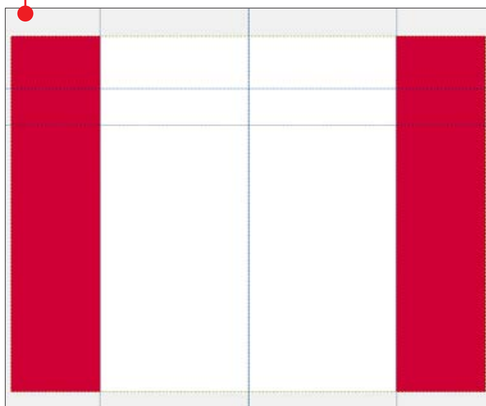
1 Z menu **Plik** wybieramy polecenie **Nowy...**. Określamy wymiary obrazu w pikselach – w przypadku projektu strony internetowej może to być – oraz dowolny kolor tła. Klikamy na **OK**.



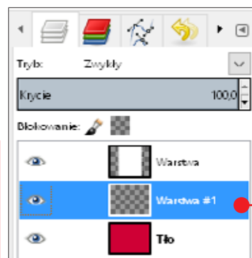
2 W menu **Widok** zaznaczamy **Wyświetlanie prowadnic** i **Przyciąganie do prowadnic**. Prowadnice (czyli pionowe lub poziome pomocnicze linie) będą nam pomagać w dopasowywaniu poszczególnych elementów strony. Wyciągamy je kursorem z lewej i górnej strony obrazu (z miejsca, gdzie znajdują się linijki). Aby usunąć prowadnicę, wystarczy ją wyciągnąć narzędziem **Przesunięcie** poza obszar obrazu. Możemy też wspomóc się odpowiednio skonfigurowaną siatką (patrz strony 78–79).

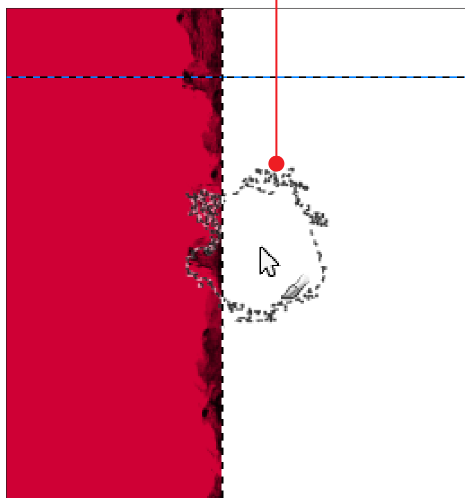
3 Z przybornika wybieramy narzędzie **Wypełnienie kubełkiem**, dobieramy kolor pierwszoplanowy (na przykład czerwony) i klikamy na obraz, by ewentualnie zmienić kolor tła. Następnie na panelu warstw klikamy na i dodajemy nową przezroczystą warstwę. Zaznaczamy ją.

4 Za pomocą narzędzia **Zaznaczenie prostokątne** obrysowujemy obszar, w ramach którego znajdą się główne elementy strony (wcześniej określiliśmy ten obszar za pomocą prowadnic). Klikamy narzędziem **Wypełnienie kubełkiem** na przykład w kolorze białym wewnątrz zaznaczenia.

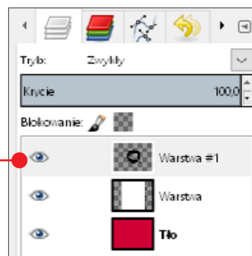


5 Teraz z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Odwróć**. Tworzymy nową przezroczystą warstwę i umieszczamy ją pod warstwą z białym tłem. Zaznaczamy ją. Narzędziem **Pędzel** na przykład w kolorze czarnym i malarską końcówką (patrz strona 77) klikamy wzdłuż białej krawędzi (po prawej i lewej stronie), tworząc nieregularny brzeg. Na koniec z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**.

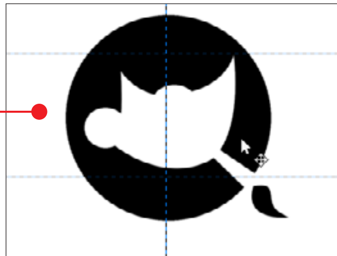




6 Umieścimy na naszej stronie logo. W tym celu z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**. Dzięki temu obrazek z logo od razu zostanie umieszczony jako osobna warstwa w projekcie (warto przy tym, by był na przezroczystym tle). Jeśli wczytujemy obraz zawierający kilka warstw, niepotrzebne możemy usunąć, zaznaczając je na panelu warstw i klikając na ikonę.



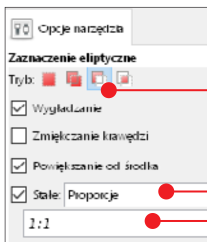
7 Zbyt duże logo możemy przeskalować narzędziem **Skalowanie** (patrz strona 48). Proporcje zachowamy, skalując z wciśniętym klawiszem ctrl. Znaczek przesuniemy w odpowiednie miejsce za pomocą narzędzia **Przesunięcie**.

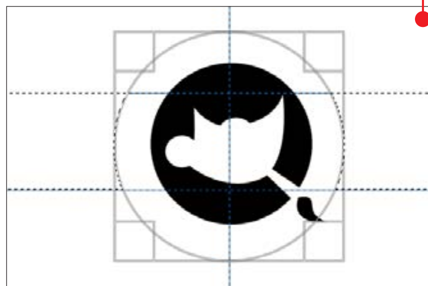


8 Tworzymy nową przezroczystą warstwę, a następnie narzędziem **Zaznaczenie prostokątne** rysujemy poziomą prostokątną belkę (to będzie nasze menu).



9 Wybieramy **Zaznaczenie eliptyczne**, a w opcjach narzędzia ustawiamy (aby nowa selekcja zadziałała jak nożyczki). Zaznaczamy również i wpisujemy, aby utworzyć regularny okrąg. Tworzymy zaznaczenie dookoła logo, tak jak to widać na ilustracji.





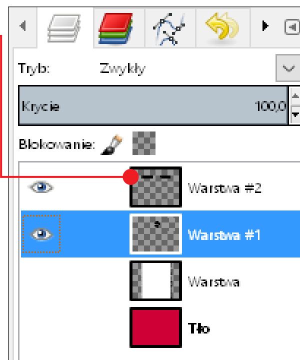


Wciskamy klawisz enter. Utworzone wcześniej prostokątne zaznaczenie zostanie przycięte do odpowiedniego kształtu.

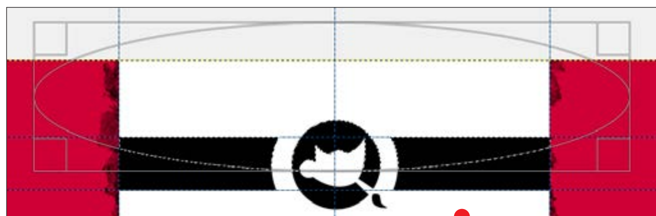
10 Klikamy wewnątrz zaznaczenia narzędziem **Wypełnienie kubełkiem** w kolorze czarnym.



11 Zrobimy połysk na belce menu z logo. W tym celu na panelu z warstwami klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę (z belką) i z kontekstowego menu wybieramy opcję **Połącz w dół...**. Warstwa z menu została scalona ze znajdującą się pod nią warstwą zawierającą logo.

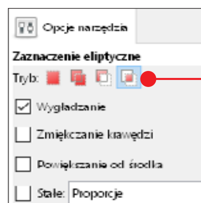


12 Klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę z logo i menu i wybieramy polecenie **Kanał alfa na zaznaczenie**. W ten sposób selekcjonujemy piksele warstwy. Klikamy na i dodajemy nową przezroczystą warstwę na samej górze (jeśli jest niżej, należy ją przeciągnąć). Zaznaczamy ją.



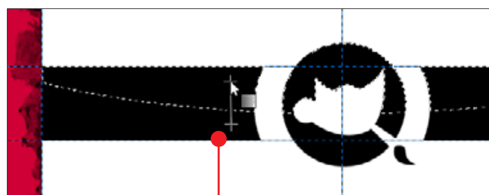
kliknięciem wybieramy **Brak**.

13 Wybieramy narzędzie **Zaznaczenie eliptyczne**, a w opcjach ustawiamy tryb (nowe zaznaczenie utworzy część wspólną z dotychczasowym). Rysujemy eliptyczne zaznaczenie, tak jak to widać na ilustracji. Wciskamy klawisz enter.

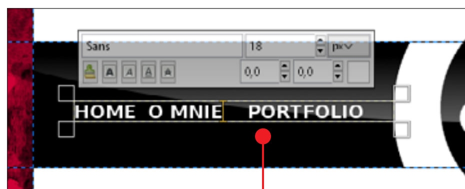


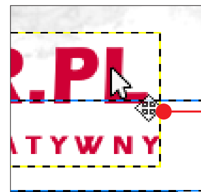
14 Z przybornika wybieramy narzędzie **Gradient**. Ustawiamy biały kolor i wybieramy liniowy gradient z przezroczystością. Z wciśniętym lewym przyciskiem myszy tworzymy krótką pionową linię. Po zwolnieniu przycisku myszy zostanie utworzony delikatny jasny połysk. Z menu **Zaznaczenie**





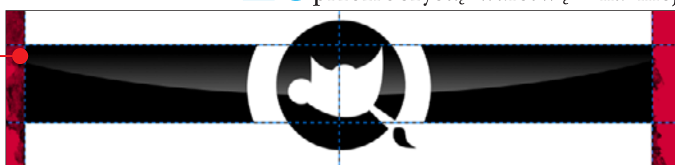
15 Za pomocą narzędzia **Tekst** wpisujemy treść menu – kolejne napisy oddzielamy, wciskając klawisz spacja. Jak tworzyć napisy, dowiedzieliśmy się na stronie 73. Możemy też wpisać nazwę naszej witryny oraz hasło czy krótki opis. Pola tekstowe przesuwamy narzędziem **Przesunięcie** (przesuwana warstwa musi być wcześniej zaznaczona na panelu, a kursor myszy powinien wyglądać tak).



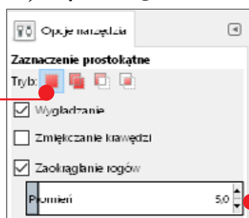


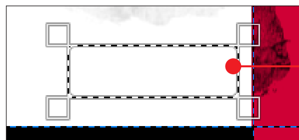


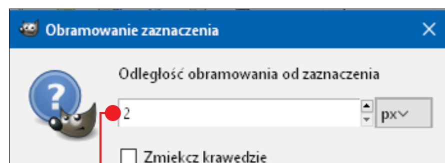
16 Tak jak wcześniej tworzymy nową przezroczystą warstwę - na niej



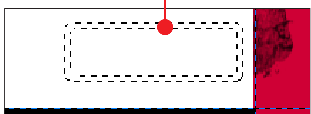
utworzymy pole wyszukiwania. Użyjemy do tego celu narzędzia **Zaznaczenie prostokątne** ●. W opcjach narzędzia możemy ustawić zaokrąglenie narożników o dany promień ●. Upewnijmy się, że mamy zaznaczony tryb ●. Pole wyszukiwania rysujemy ● po prawej stronie powyżej belki menu.



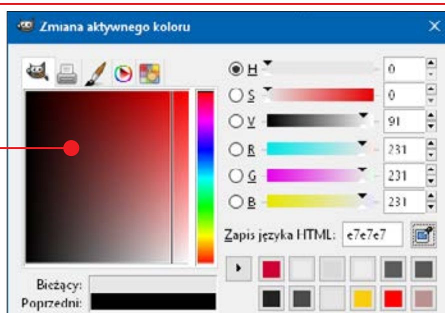




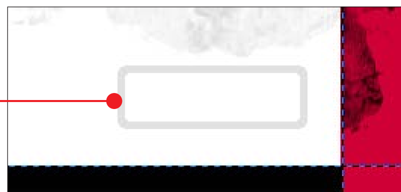
17 Teraz z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Obramuj...**. W oknie dialogowym określamy szerokość obramowania w pikselach ● i klikamy na **OK**. Dookoła zaznaczenia pojawia się ramka ●.



18 Klikając na pole wyboru koloru pierwszego planu, a potem na ●, określimy kolor obramowania. Jeśli chcemy, by było identyczne jak barwa wybranego elementu strony, klikamy na przycisk ●, a następnie pipetą ● pobieramy kolor z tego miejsca. Klikamy na **OK**.

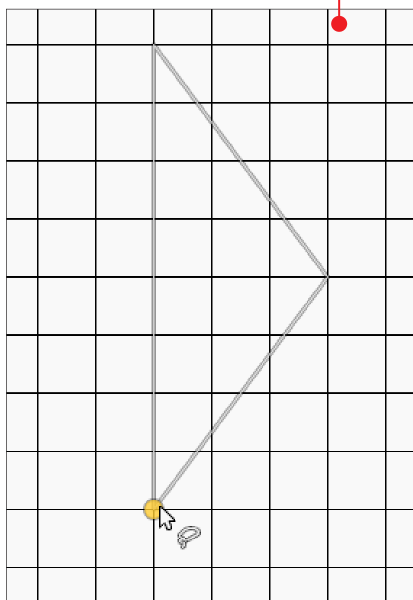






19 Z przybornika wybieramy narzędzie **Wypełnienie kubełkiem** ● i klikamy nim wewnątrz obramowania. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**. Pole wyszukiwania gotowe ●.

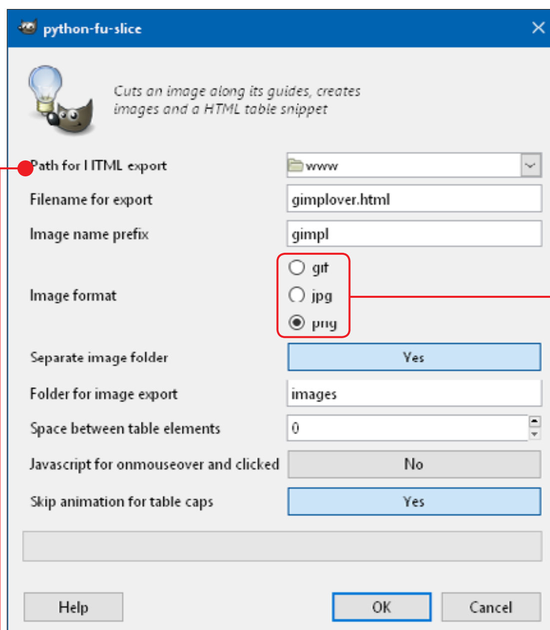
20 By utworzyć trójkątny przycisk ●, z przybornika wybieramy **Odręczne zaznaczanie obszarów** ●. Kolejnymi kliknięciami tworzymy proste odcinki ●,



a klikając na początek linii, zamkniemy obwód. Podczas rysowania najlepiej wspomóc się siatką (jak ją wyświetlić i skonfigurować, mogliśmy przeczytać na stronach 78–79). Zaznaczenie tworzymy na osobnej warstwie i wypełniamy wybranym kolorem. Potem usuwamy zaznaczenie.



21 Ikony serwisów społecznościowych możemy pobrać z internetu, a następnie umieścić na naszej stronie ●. Możemy też za pomocą narzędzi rysunkowych GIMP-a utworzyć własne.

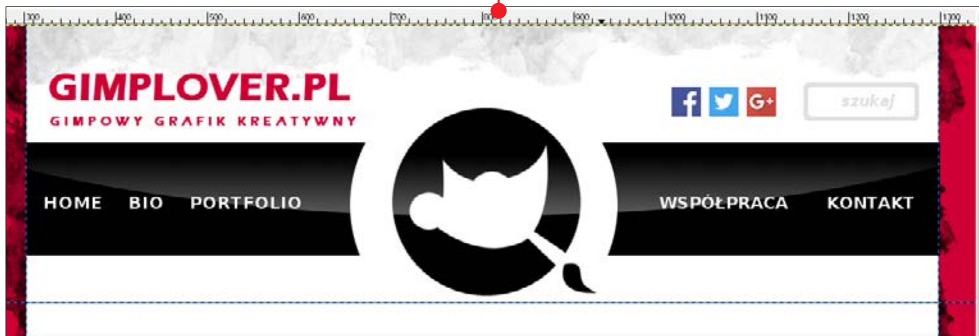


Zapisujemy grafikę do internetu

Oprócz zapisania całego projektu strony (patrz strona 5), musimy jeszcze zapisać odpowiednio jej elementy. Najpierw jednak należy je wyciąć.

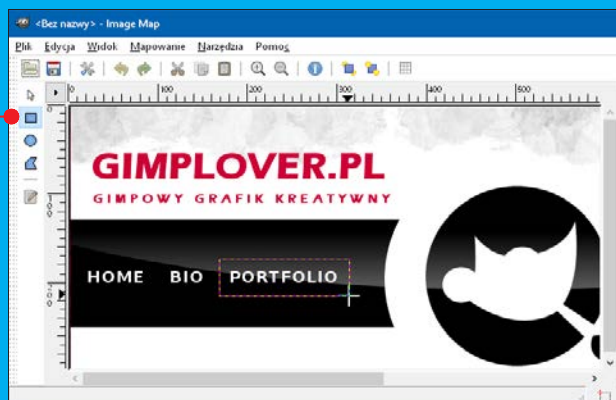
1 GIMP oferuje dedykowane narzędzie do przycięcia i zapisania elementów strony. Najpierw za pomocą prowadnic ● (patrz strona 80) musimy wyznaczyć linie cięcia grafiki. Jeśli mamy każdy element na osobnej warstwie, klikamy na jedną z warstw prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Nowa z widoku**. Zaznaczamy nową warstwę – na niej będziemy operować.

2 Teraz z menu **Filtry** i **Strony WWW** wybieramy **Slice...**. W oknie skryptu określamy folder na pliki ●, nadajemy nazwę plikowi HTML (który jest również zapisywany), możemy zmodyfikować także prefiks dla nazw obrazków. Wskazujemy format graficzny ●. Możemy również okreś-

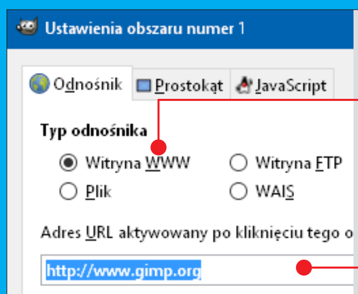


MAPA OBRAZU

Dla ułatwienia pracy nad stroną GIMP oferuje narzędzie Mapa obrazu. Za pomocą tego skryptu możemy utworzyć gotowy kod dla strony zawierający różne odsyłacze czy akcje. Potem ten kod można umieścić w pliku HTML.



1 Z menu **Filtry** wybieramy **Strony WWW** i **Mapa obrazu...**. W oknie skryptu z lewej strony wybieramy rodzaj zaznaczenia, na przykład ●, i obrysowujemy obszar, który ma być aktywny.

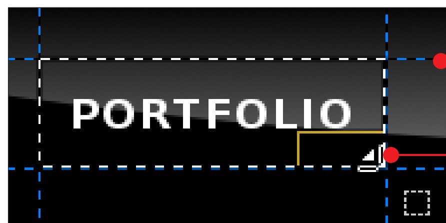


2 Pojawia się okno, w którym określamy rodzaj aktywności, na przykład wskazujemy, że ma tu się znajdować odnośnik do innej strony WWW ●. W polu ● podajemy jej adres. Po określeniu wszystkich parametrów klikamy na **OK**. Zaznaczamy kolejny obszar i postępujemy podobnie.

3 Na koniec zapisujemy plik w formacie MAP z kodem dla określonej aktywności.

lić, czy ma być utworzony osobny folder na obrazy oraz zachowania po kliknięciu i inne. Klikamy na **OK**.

3 Niektóre elementy graficzne (na przykład przyciski) lepiej zapisać oddzielnie.



W tym celu po określeniu linii cięcia za pomocą prowadnic ●, za pomocą narzędzia **Zaznaczenie prostokątne** ● tworzymy zgodnie z liniami zaznaczenie ●. Następnie wciskamy skrót klawiaturowy shift ctrl C i shift ctrl V. Skopiowany obszar zostanie wklejony jako osobny plik obrazu, który musimy teraz zapisać (patrz strona 5). W zależności od rodzaju elementu zapisujemy obraz najlepiej jako plik JPEG lub PNG. Z kolejnymi obszarami postępujemy podobnie.

Dodatkowa wskazówka, jak zrobić własny kalendarz – do pobrania z KŚ+.

5 Animacje

Animacje GIF są bardzo popularne w internecie. Zobaczmy, jak utworzyć animowany GIF za pomocą narzędzi programu GIMP

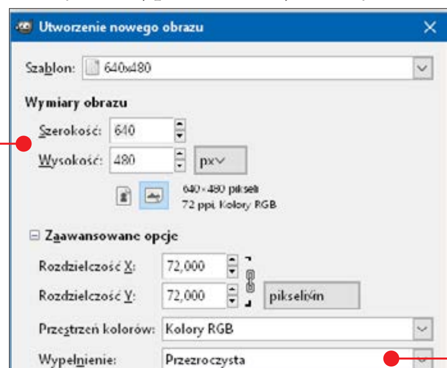
Program GIMP służy nie tylko do edycji zdjęć i projektowania grafiki. Narzędziami GIMP-a możemy również zrobić intersującą animację i zapisać ją w formacie animowanego GIF-a. Animowane obrazki możemy potem umieścić na przykład w serwisie społecznościowym jako awatar lub oryginalny podpis. Animacja może być również ciekawym ruchomym elementem na naszej witrynie (oczywiście warto pamiętać, by nie przesadzać z takimi efektami na stronie internetowej). Komputer Świat pokaże kilka trików na czterech przykładach – zobaczymy, jak utworzyć pojawiający się napis i obracające się logo, jak uzyskać efekt przenikania dwóch obrazów, a także jak stworzyć falującą wodę. Pomocnicze pliki z animacjami znajdziemy w KŚ+.

DROGOWSKAZ

Animowane litery

W GIMP-ie możemy utworzyć animację przedstawiającą pojawiający się napis – tak jakby był pisany niewidzialną ręką.

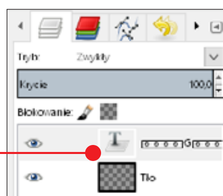
1 Z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**, a w oknie dialogowym określamy pożądane wymiary okna animacji, na przykład ● (nie powinno być zbyt duże, aby animacja nie była zbyt ciężka). Jeśli chcemy, by napis znajdował się na przezroczystym tle, w opcjach zaawansowanych ustawiamy ●. Możemy też później usunąć warstwę tła (zwykle wygodniej pracować na jednolitym tle).



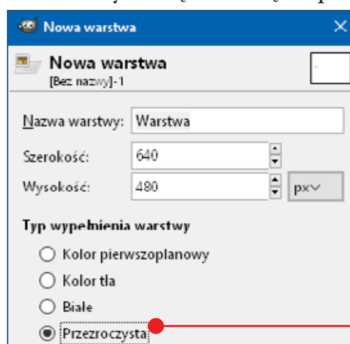
2 Za pomocą narzędzia **Tekst** ● tworzymy napis, na przykład ●. Jak korzystać z tego narzędzia, dowiedzieliśmy się ze strony 73.



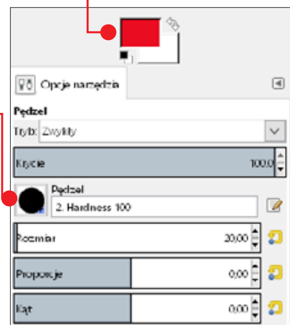
3 Klikamy na panelu warstw na warstwę z tekstem ● prawym przyciskiem myszy i z menu wybieramy **Kanał alfa na zaznaczenie**. Dookoła napisu powstała selekcja. Możemy usunąć warstwę tekstową (po zaznaczeniu jej klikamy na ikonę ●).



4 Klikamy na ● na panelu z warstwami i tworzymy nową przezroczystą warstwę – zaznaczamy ● i klikamy na **OK**. Zaznaczamy nową warstwę na panelu.



5 Teraz z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel** ●, dobieramy kolor pierwszego planu ●, a w opcjach narzędzia określamy końcówkę (najlepiej twardą ●), rozmiar i inne parametry narzędzia.



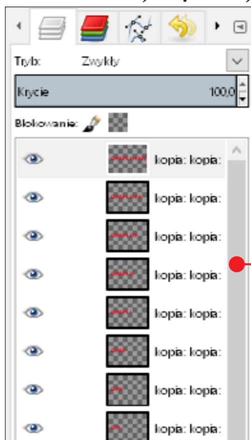
6 Z wciśniętym lewym przyciskiem myszy zamalowujemy niewielką część zaznaczenia, tam gdzie zaczyna się napis ●.



7 Na panelu warstw klikamy na i powielamy warstwę z zamalowanymi pikselami. Zamalowujemy kolejny odcinek napisu już na nowej warstwie.



8 Powielamy następne warstwy i domalowujemy kolejne części napisu, aż stanie się kompletny. Wszystkie warstwy naszej pracy na panelu warstw są jednocześnie klatkami animacji. Podczas odtwarzania będą pojawiać się po kolei – od najniższej do najwyższej warstwy. Im więcej warstw i drobniejsze różnice pomiędzy kolejnymi warstwami (klatkami), tym bardziej płynna będzie animacja. Na koniec zapisujemy animację (patrz ramka na stronie 92).





PODGLĄD ANIMACJI

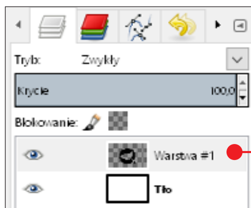
Aby podejrzeć animację, w menu **Filtry** klikamy na **Animacja** i **Odtwarzanie**. W oknie odtwarzacza klikamy na **Odtwarzaj**, by uruchomić animację. Z list możemy wybrać prędkość odtwarzania.

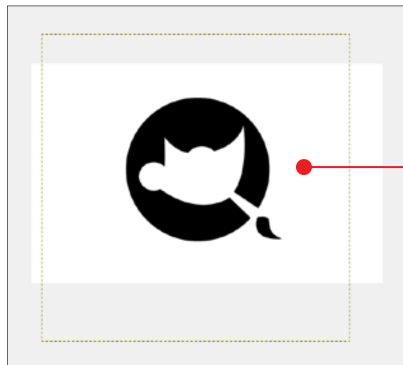


Obrotowe logo

Zobaczmy, jak w GIMP-ie zrobić efekt obracania logo dookoła własnej osi.

1 Tworzymy nowy obraz o zadanych parametrach (patrz punkt **1** na stronie 87), a następnie, klikając na **Plik** i **Otwórz jako warstwy...**, wczytujemy do projektu grafikę z logo. Logo na przezroczystym tle powinno być umieszczone na osobnej warstwie. Jeśli trzeba, dopasowujemy obraz za pomocą narzędzia **Skalowanie** do potrzebnych wymiarów.







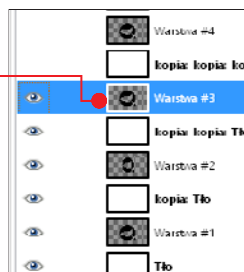
2 Na panelu z warstwami klikamy kilkukrotnie na przycisk ● i duplikujemy zarówno warstwę z tłem, jak i warstwę z logo (powinno powstać po 10 kopii każdej) ●.

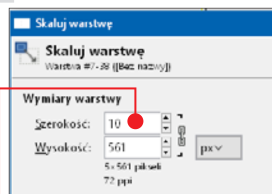
3 Kursorem myszy przeciągamy warstwy w taki sposób, aby na panelu były umieszczone naprzemiennie ●.

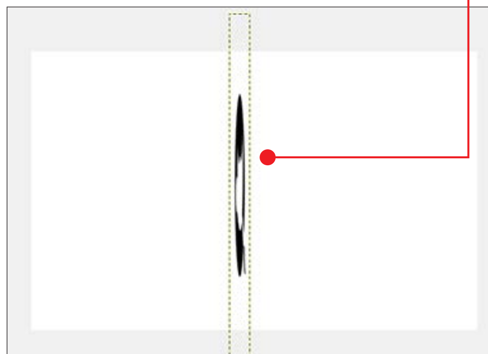
4 Klikając na ikonę ●● (i wyłączając ją) przy warstwach, wyłączamy ich widoczność. Zostawiamy widoczne pierwsze kopie tła i warstwy z logo (ta warstwa ma oznaczenie z numerem 2), tak jak to widać na ilustracji obok. Zaznaczamy warstwę z logo ●.

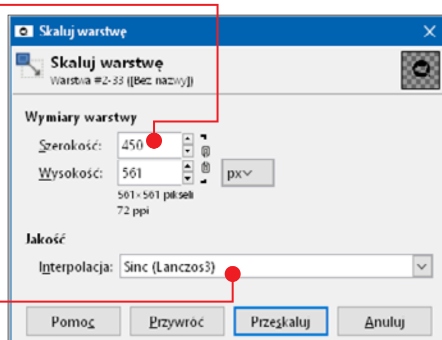
5 Z menu **Warstwa** wybieramy **Skaluj warstwę...** (możemy też wybrać to polecenie z menu kontekstowego po kliknięciu na daną warstwę na panelu). W oknie dialogowym klikamy na symbol łańcucha i otwieramy go (aby móc swobodnie określać wymiary, bez zachowywania proporcji). W polu ● podajemy mniejszy od dotychczasowego wymiar w pikselach, aby nieco zwęzić warstwę z logo. W polu **Interpolacja** wybieramy ●, aby zachować najlepszą jakość po skalowaniu. Klikamy na **Przeskaluj**.

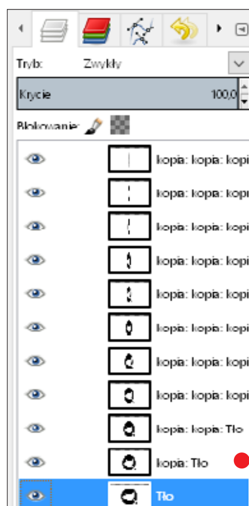
6 Następnie włączamy widoczność kolejnych dwóch warstw (tła i logo), zaznaczamy warstwę z logo ● i powtarzamy punkt **5** tej porady, z tą różnicą, że w oknie skalowania w pole **Szerokość** wpisujemy mniejszy niż wcześniej wymiar. Powtarzamy ten krok dotąd, aż ostatnia warstwa z logo będzie maksymalnie zwężona ● (będzie przypominać pionowy pasek ●). W razie potrzeby – jeśli zabraknie nam warstw – możemy je znowu powielić (pamiętajmy, by powielać te z niezniekształconą warstwą).

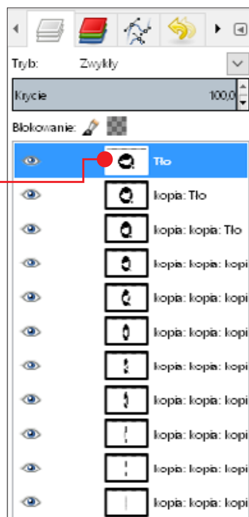










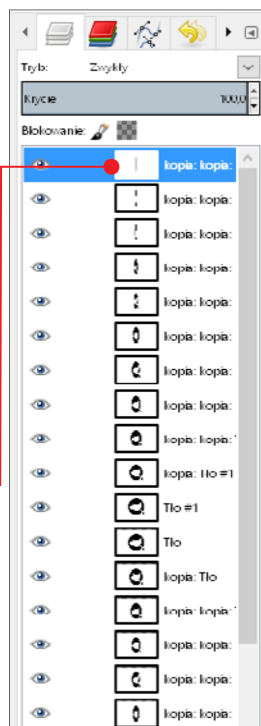


7 Teraz musimy połączyć (scalić) każdą z warstw z logo z warstwą tła znajdującą się bezpośrednio pod nią. W tym celu zaznaczamy warstwę z logo i klikamy na nią prawym przyciskiem myszy. Z kontekstowego menu wybieramy polecenie **Połącz w dół**. Potem zaznaczamy kolejne warstwy z logo i powtarzamy opisane kroki. Układ warstw powinien wyglądać następująco ●. Potem klikamy na każdą z warstw prawym przyciskiem myszy i wybieramy polecenie **Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu** – w ten sposób wyrównamy warstwy.

8 W kolejnym kroku powinniśmy zduplikować każdą z warstw i umieścić je na panelu w odwrotnym porządku. Albo dalej zniekształcać logo. Ponieważ jest to mozolne zadanie, posłużymy się prostym trikiem. Zapisujemy oczywiście plik z projektem w natywnym formacie na dysku (patrz strona 5), a następnie zapisujemy go po raz drugi pod nową nazwą.

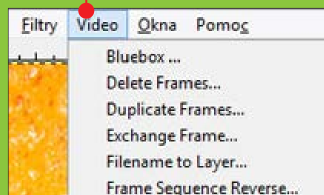
9 Teraz z menu **Warstwa** wybieramy **Stos** i **Odwrócenie kolejności warstw**. Warstwy zostały ułożone na panelu w odwrotnej kolejności. Zaznaczamy najwyżej położoną warstwę ●.

10 Następnie z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**. Otwieramy zapisany wcześniej plik z projektem. Nowe warstwy zostaną ułożone ponad dotychczasowymi w pierwotnym porządku (na szczycie stosu powinna być warstwa z wąskim logo ●). W ten sposób utworzyliśmy kolejne klatki animacji. Jak ją podejrzeć, dowiemy się z ramki na stronie 88, a jak zapisać – z ramki na stronie 92.



ZAAWANSOWANE ANIMACJE W GIMPIE

Jeśli chcemy mieć więcej opcji dotyczących animacji w programie GIMP, zainstalujmy bezpłatny dodatek **GAP** – czyli GIMP Animation Package (znajdziemy go na płycie dołączonej do książki). GAP dodaje do paska menu w GIMP-ie pozycję Video ●, a w niej nowe narzędzia animacji. Wśród funkcji dodatku znajdziemy opcje tworzenia klatek kluczowych czy morfingu.



Przenikanie obrazów

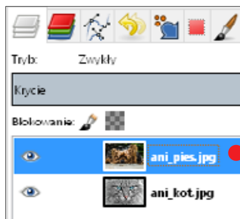


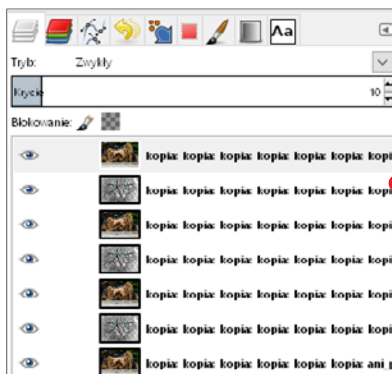


Fot. pixabay.com

Z tego poradnika dowiemy się, jak wykonać efekt przenikania dwóch obrazów, na przykład zdjęcia psa w wizerunek kota. Pamiętajmy, aby obrazy miały podobne wymiary.

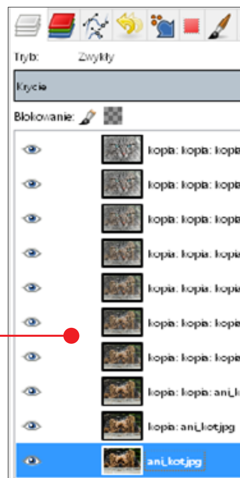
1 Wczytujemy do okna GIMP-a pierwsze zdjęcie, a następnie z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...** i tym sposobem drugie zdjęcie wczytujemy od razu jako nową warstwę. Klikamy na nią prawym przyciskiem myszy i wybieramy opcję **Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu**.





2 Teraz, wciskając kilkakrotnie, powielamy każdą z warstw (na przykład po 10 razy), a potem układamy naprzemiennie na panelu z warstwami (tak jak opisano w punktach **2** i **3** porady Obrotowe logo na stronie 89).

3 W kolejnym kroku zaznaczamy kopię drugiej wczytanej warstwy (w naszym przypadku z psem) i zmniejszamy jej krycie o prawie 10 procent. Zaznaczamy tak co drugą warstwę (zawsze z psem) i każdej zmniejszamy krycie o kolejne 10 procent – im wyższa warstwa, tym mniejsze krycie. Ostatnia warstwa powinna mieć już minimalne krycie.



4 Ostatni krok to scalenie każdej pary warstw. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na kolejne warstwy z psem i z kontekstowego menu wybieramy opcję **Połącz w dół**. Zapisujemy animację na dysku komputera (patrz ramka na następnej stronie).

Falująca woda

GIMP pozwala bardzo łatwo zrobić animację falującej wody. Poznajmy ten trik.



1 Tworzymy nowy obraz – w tym celu z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**, a w oknie dialogowym określamy wymiary okna animacji. Kolor tła może być dowolny.

2 Musimy utworzyć wzór wody. W tym celu wykorzystamy jeden z wbudowanych skryptów GIMP-a. Z menu **Filtry** wybieramy **Renderowanie** oraz **Lawa...** .

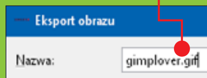
3 W oknie dialogowym skryptu określamy rozmiar zniekształcenia oraz ziarnistość i szorstkość gradientu, którego kolory za chwilę dobierzemy.

JAK ZAPISAĆ ANIMACJĘ

Animację w programie GIMP zapisujemy jako animowany GIF. Jeśli chcemy, aby plik był zoptymalizowany (by animacja była mniej wymagająca), wcześniej z menu **Filtry** i **Animacja** wybieramy opcję **Optymalizuj (dla formatu GIF)** lub **Optymalizuj (różnica)**. Po zoptymalizowaniu animacji możemy przy każdej warstwie zmienić czas trwania klatki – wystarczy dwukrotnie kliknąć przy opisie, wpisać nowe parametry i wcisnąć enter. Pamiętajmy, że zdjęcia zapisane jako GIF mocno tracą na jakości.

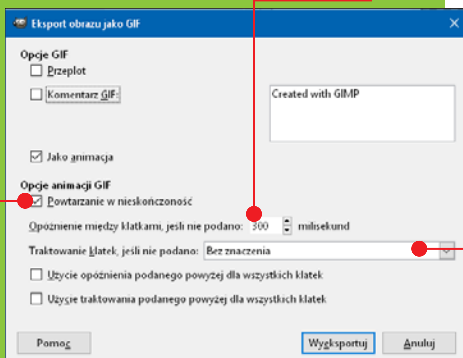


1 Aby utworzyć plik z animacją, z menu **Plik** wybieramy **Wyeksportuj jako...**. W oknie eksportu nadajemy nazwę animacji i wpisujemy rozszerzenie. Klikamy na przycisk **Wyeksportuj**.



2 W nowym oknie zaznaczamy opcję **Jako animacja**. Jeśli chcemy, aby animacja była zapętlona (by po skończeniu odtwarzania była odtwarzana automatycznie od początku), zaznaczamy.

3 Możemy również określić prędkość odtwarzania w milisekundach.



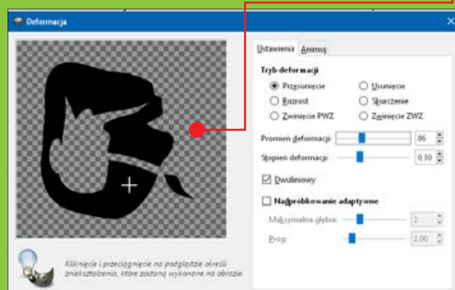
4 Jeśli zapisujemy animowany GIF z przezroczystością, z listy powinniśmy wybrać opcję **Jedna klatka na warstwę (zastępowanie)**. Wówczas obiekty na warstwach nie będą się na siebie nakładać.

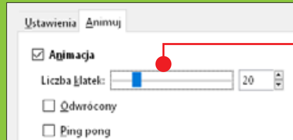
5 Na koniec klikamy na **Wyeksportuj** i czekamy, aż program zapisze animację na dysku.

AUTOMATYCZNE ANIMACJE

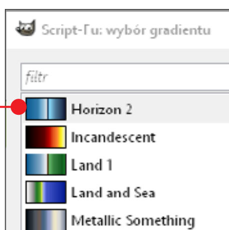
GIMP oferuje kilka gotowych efektów animacji, które możemy wykorzystać w naszych projektach. Znajdziemy je w menu **Filtry** po rozwinięciu opcji **Animacja** ●. Automatyczne narzędzie znajdziemy też, korzystając z filtra **Deformacja**, który dostępny jest w menu **Filtry** po wybraniu **Zniekształcenia** i **Deformuj...**. Wprowadzone tutaj zniekształcenia ● mogą być zamienione w animację. W tym celu musimy przejść na kartę **Animuj**, zaznaczyć **Animacja** i określić liczbę klatek ●, na które zostanie rozłożona deformacja (im więcej, tym bardziej płynny film). Po kliknięciu na **OK** GIMP utworzy adekwatną liczbę odpowiednio różniących się warstw.

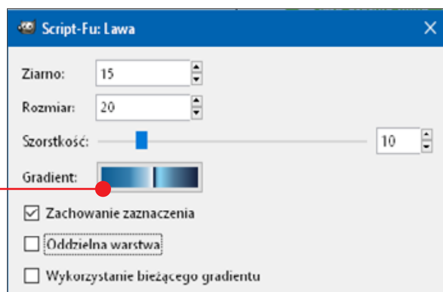
Fale...
Falowanie...
Obracająca się kula...
Przenikanie...
Wypalanie...

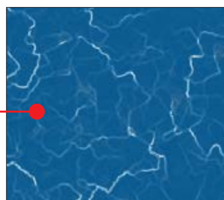




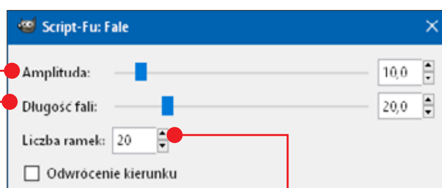
4 Klikamy na pole ●, by wybrać gradient. Powinno się pojawić okno z listą kompozycji, w którym wybieramy gradient ●. Następnie klikamy na **Zamknij** i na **OK**. Nasza grafika wygląda mniej więcej tak jak na ilustracji ●.







5 W kolejnym kroku z menu **Filtry** wybieramy opcję **Animacja** oraz **Fale...** . Pojawia się okno skryptu, który automatycznie przygotuje klatki animacji ● (patrz ramka powyżej).



6 Suwakami ● regulujemy wygięcie i rozmiar fal na tworzonej wodzie. W polu ● określamy liczbę klatek animacji – im będzie ich więcej, tym bardziej płynna animacja zostanie utworzona (ale też bardziej obciążająca dla komputera). Klikamy na **OK**.



7 Zapisujemy animację na dysku komputera. Jak to zrobić, dowiemy się z ramki obok.

6 Programy uzupełniające

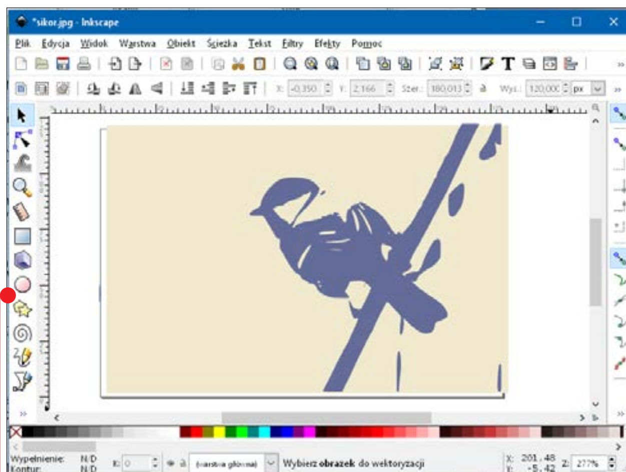
GIMP-em możemy wiele zrobić, ale... nie wszystko. Poznajmy programy, które uzupełnią możliwości GIMP-a. Oczywiście są bezpłatne i dostępne dla każdego

GIMP nie jest jedynym programem, który za darmo pozwala na profesjonalną pracę. Nie jest też dedykowany wszystkim graficznym zadaniom w jednakowym stopniu. Są narzędzia, które lepiej niż GIMP sprawdzą się w niektórych zastosowaniach.
Na przykład program Inkscape, służący do projektowania grafiki wektorowej, zdecydowanie sprawniej pozwoli zaprojektować profesjonalne logo, które będzie można dowolnie skalować bez utraty jakości. Natomiast zadaniem Scribusa jest projektowanie układów stron i tworzenie publikacji. Autodesk Sketcher to z kolei aplikacja, która zmieni nas w artystów.
W tym rozdziale książki możemy przeczytać więcej na temat darmowych programów, które są nie tyle konkurencją dla GIMP-a, ile uzupełnieniem jego możliwości. Aplikacje te znajdziemy na płycie dołączonej do książki. Oprócz nich na płycie jest jeszcze ponad 20 innych przydatnych narzędzi, które pozwolą rozszerzyć możliwości programu GIMP, a także aplikacje, po które warto sięgnąć w określonych okolicznościach. Ich opisy znajdziemy na stronach 100–101.

DROGOWSKAZ

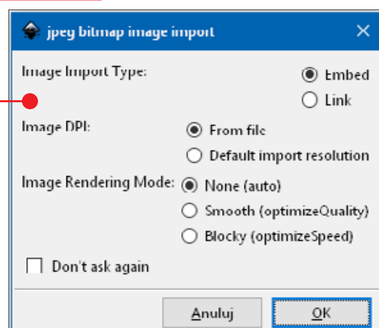
Inkscape – projektowanie grafiki wektorowej

Inkscape to darmowy otwartoźródłowy program, którego podstawowym zadaniem jest tworzenie i edycja grafiki wektorowej (patrz ramka na dole). Aplikacja udostępnia bogaty zestaw narzędzi do rysowania i projektowania. Możemy korzystać z gotowych obiektów, narzędzi tekstowych, gradientów czy przezroczystości. Nie zabrakło również licznych efektów i filtrów. Najciekawszą funkcją w Inkscape jest możliwość wektoryzacji (trasowania) grafik bitmapowych.



Jak ze zdjęcia zrobić wektorową grafikę

1 Po zainstalowaniu programu Inskscape z płyty dołączonej do książki z menu **Plik** wybieramy **Otwórz...**. Wybieramy z dysku komputera właściwą fotografię i klikamy na **Otwórz**. Pojawia się okno dialogowe, w którym wystarczy zostawić domyślne ustawienia ● i kliknąć na **OK**.



2 Po wczytaniu fotografii do okna programu Inkscape z przybornika po lewej stronie ● wybieramy narzędzie **Wskaźnik** ●. Kliknięciem zaznaczamy zdjęcie.



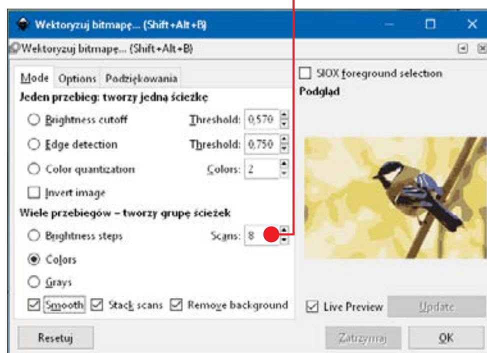
3 Teraz z menu **Ścieżka** wybieramy polecenie **Wektoryzuj bitmapę...**. Pojawia się okno narzędzia, w którym określamy parametry wektoryzacji. Zaznaczamy opcję **Live Preview**, aby na bieżąco na podglądzie kontrolować efekt wprowadzania zmian w ustawieniach.

GRAFIKA WEKTOROWA

Grafika wektorowa tym różni się od rastrowej (bitmapowej), że jest opisana za pomocą figur geometrycznych i krzywych zamiast pikseli. Są one zdefiniowane za pomocą współrzędnych i różnych funkcji. Główną cechą i jednocześnie największą zaletą grafiki wektorowej jest jej całkowita skalowalność – obrazy wektorowe możemy dowolnie i wielokrotnie skalować bez utraty jakości (w przeciwieństwie do obrazów bitmapowych).

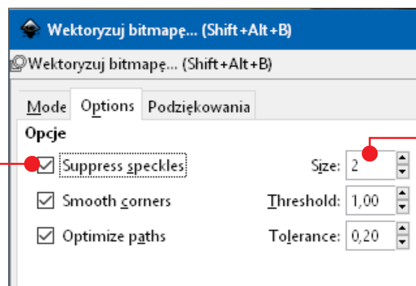
4 Aby uzyskać interesujący efekt, najlepiej wybrać jedną z opcji o wielu przebiegach – na przykład **Colors**. W polu ● określamy szczegółowość kolorystyczną grafiki (obraz może być złożony z wielu nakładających się warstw o różnych kolorach). Jeśli zaznaczymy **Smooth**, kształty zostaną złagodzone.





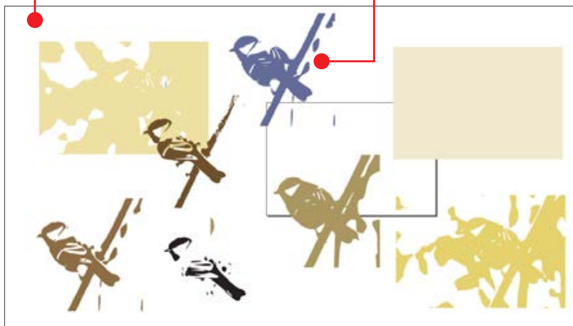
Zaznaczamy opcję **Stack Scans**, aby warstwy kolorów były na siebie nałożone.

5 Na zakładce **Options** określamy pozostałe opcje. Zaznaczamy ●, by narzędzie podczas procesu wektoryzacji pomijało drobne plamki o określonym w polu ● wymiarze (w ten sposób grafika będzie mniej wymagająca). Kolejne opcje odpowiadają za wygładzenie ostrych krawędzi i optymalizację ścieżek. Klikamy na **OK**, by dokonać wektoryzacji.



6 Jeśli efekt nam się podoba, za pomocą narzędzia **Wskaźnik** ● przesuwamy grafikę na bok, zaznaczamy znajdujące się pod nią zdjęcie ● i wciśnięciem klawisza [delete] usuwamy je. Wektorową grafikę możemy przesunąć z powrotem.

7 Teraz klikamy prawym przyciskiem myszy na obraz i z menu wybieramy polecenie **Rozdziel grupę**. Narzędziem **Wskaźnik** zaznaczamy każdą warstwę z osobna i przesuwamy na bok ●. Następnie wybieramy najbardziej nam pasującą grafikę, na przykład ●, a pozostałe obrazy zaznaczamy i usuwamy wciśnięciem [delete].



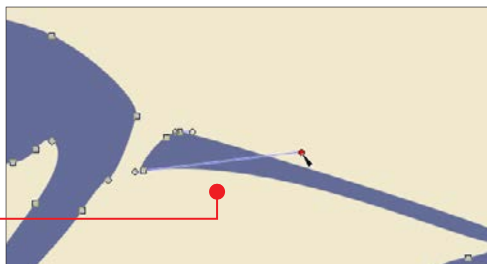
Poprawiamy grafikę

1 Z przybornika po lewej wybieramy narzędzie **Edycja węzłów** ●. Zaznaczamy nim grafikę. Na obrazie pojawiły się kwadratowe punkty. To węzły, za pomocą których możemy modyfikować kształt i przebieg krzywych, z których stworzony jest wektorowy obraz.



2 Zaznaczamy jeden z punktów i przeciągamy go, aby powiększyć plamę ●. Przeciągając za ramię węzła, możemy nadać bardziej łukowaty kształt krzywej ●. W ten sposób naprawimy niedoskonałości obrazu.

3 Jeśli nasza grafika jest skomplikowana, możemy uprościć jej kształt, usuwając część węzłów. Wystarczy zaznaczyć wybrany węzeł i wcisnąć klawisz delete.

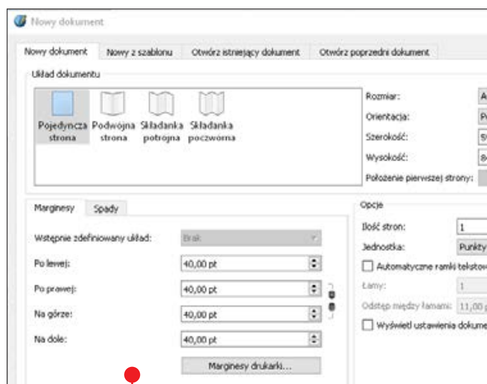


Scribus – do tworzenia publikacji

Scribus to bezpłatny odpowiednik takich narzędzi, jak QuarkXPress czy Adobe InDesign. Służy do tworzenia różnego typu publikacji, jak na przykład wizytówki, broszury, katalogi czy magazyny. Oferuje przyjazny polskojęzyczny interfejs i pozwala na obsługę polskich znaków diakrytycznych oraz dzielenie wyrazów. Pozwala na stosowanie czcionek TrueType, Type 1 i OpenType i obsługuje tryb RGB i CMYK. Aby bez przeszkód korzystać z wszystkich funkcji (między innymi importu plików EPS i PS), musimy mieć w systemie zainstalowane biblioteki GPL Ghostscript. Zobaczmy, jak łatwo można stworzyć broszurę w Scribusie.

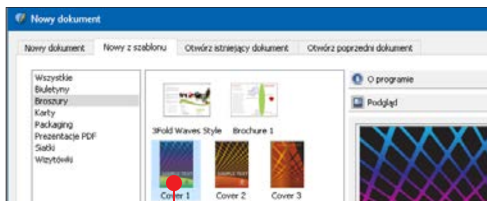
1 Instalujemy Scribusa z płyty dołączonej do książki. Po uruchomieniu pojawia się okno, w którym musimy określić parametry tworzonego dokumentu ●.

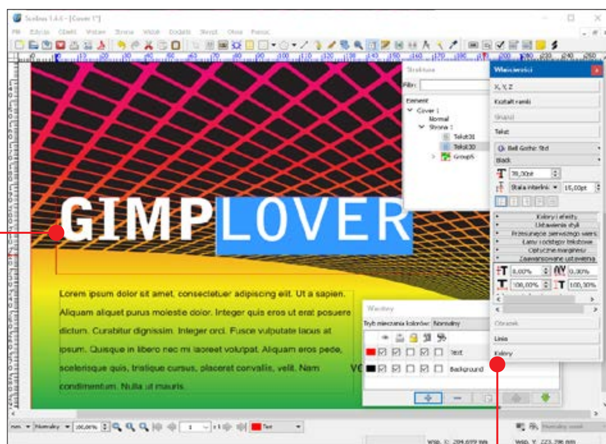
2 Przechodząc na kartę **Nowy z szablonu**, będziemy mogli wybrać gotowy wzorzec publikacji. Możemy na przykład skorzystać z jednego z szablonów broszur ●. Po kliknięciu na przycisk **Podgląd** zobaczymy podgląd wybranego wzorca. Klikamy na **OK**, by wczytać szablon do okna programu.



3 Wybierając z menu **Plik** **Ustawienia dokumentu**, możemy jeszcze dostosować parametry naszej broszury, na przykład jej rozmiar.

4 Za pomocą narzędzia **Wybierz obiekt** ● klikamy na pole tekstowe i podmienia-

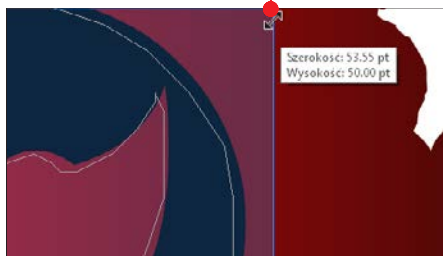


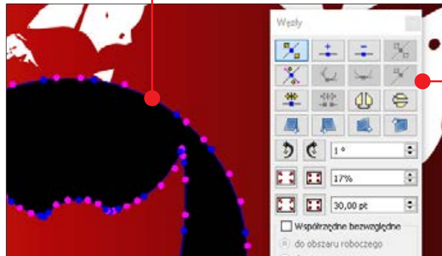


my oryginalne teksty na broszurze na nasze własne ●. W oknie ● znajdziemy opcje edycji tekstu i innych elementów broszury.

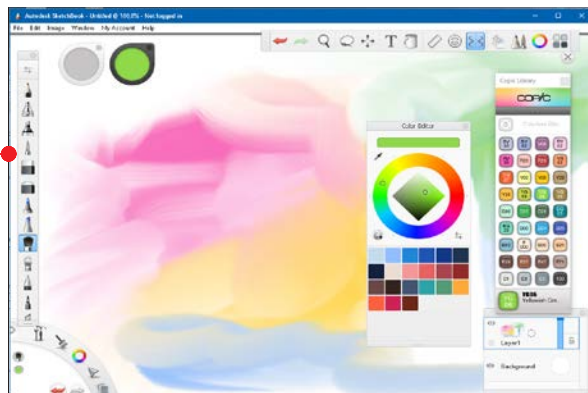
5 Aby dodać własne wektorowe logo do broszury, z menu **Plik** wybieramy **Importuj** oraz **Pobierz plik wektorowy...**. Po wczytaniu obrazu do okna programu skalujemy go, przeciągając za narożniki ●. Aby zachować proporcje, przytrzymujemy klawisz ctrl.

6 Klikając dwukrotnie na obraz, uruchomimy okno edytora ●. Tutaj możemy określić między innymi stopień obrotu obrazu czy inne parametry. Przeciągając za punkty (węzły) znajdujące się na krawędzi ścieżki ●, możemy modyfikować kształt grafiki. Aby zatwierdzić zmiany, klikamy na **Zakończ edycję**.





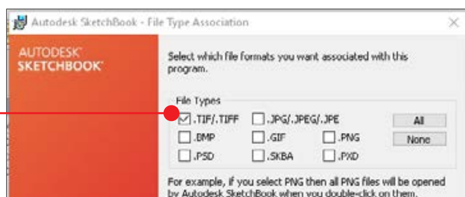
Autodesk SketchBook – dla cyfrowych artystów



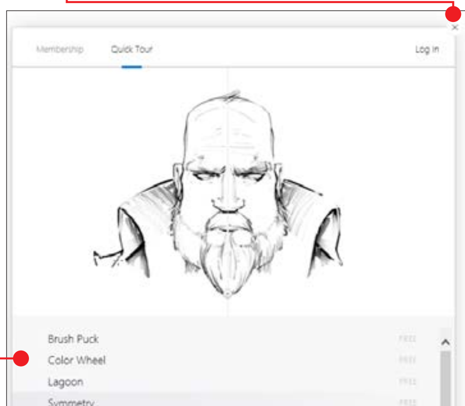
Autodesk SketchBook Starter to bezpłatna aplikacja, wyposażona w narzędzia do rysowania i malowania ●. Zaopatrzona w różnego rodzaju kredki, pędzle czy flamastry pozwala stworzyć wspaniałe prace, szkice, malowidła czy projekty. Program wyróżnia się przyjaznym interfejsem, który nie odstraszy amatora. Za to możliwości SketchBooka zadowolą nawet

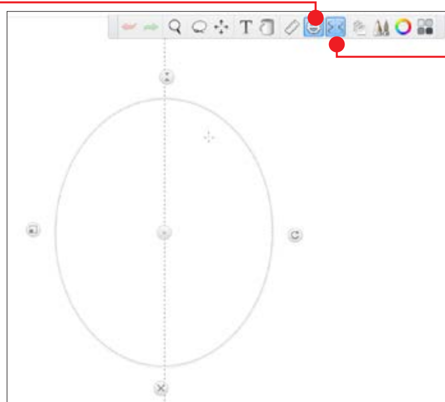
profesjonalistów korzystających z graficznych tabletów. Jedną z ciekawszych funkcji jest rysowanie symetryczne, co pozwala uzyskać piękne fantazyjne wzory. Rysunki możemy tworzyć nie tylko za pomocą odręcznie malowanych linii, ale także za pomocą linijki i narzędzia **Elipsa**. Prace zapiszemy w formatach BMP, GIF, JPEG, PSD, PNG, PXD i TIFF.

1 Instalujemy Autodesk SketchBooka. Podczas instalacji decydujemy, czy chcemy, by pliki w danym formacie były powiązane z programem. Domyślnie zaznaczony jest format ●. Jeśli nie chcemy, by SketchBook uruchamiał się po kliknięciu na plik w formacie TIFF, usuwamy zaznaczenie przy nazwie formatu i przechodzimy dalej.



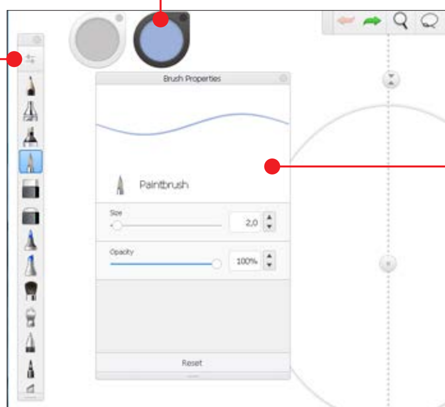
2 Po zainstalowaniu i uruchomieniu SketchBooka pojawia się okno, w którym producent informuje nas o zbieraniu anonimowych danych na temat użytkowania programu. Klikamy na **OK**. Kolejne okno to szybki przewodnik po możliwościach aplikacji ● (darmowej i płatnej wersji). Klikamy na ●, aby wyłączyć okno i przejść do pracy.





3 Na górnym pasku opcji zaznaczamy ●, by rysować symetrycznie. Aby utworzyć elipsę, zaznaczamy ●. Elipsę kształtujemy za pomocą punktów kontrolnych po bokach.

4 Z paska po lewej stronie wybieramy narzędzia do rysowania, a klikając na ●, otworzymy okno z opcjami narzędzia ● (tutaj ustawimy grubość końcówki oraz krycie farby). Kolor możemy ustawić, klikając na pole ●.



5 Następnie, wciskając lewy przycisk myszy, tworzymy rysunek. Aby rysować w trybie odręcznym, musimy wyłączyć tryb rysowania elips (patrz punkt **3**).

6 Pracę zapisujemy, wybierając z menu **File** polecenie **Save as...**.

Ciekawe programy na płycie

Na płycie dołączonej do książki oprócz programu GIMP, a także opisanych w tym rozdziale programów Inkscape, Scribus i Autodesk SketchBook, znajdziemy wiele innych ciekawych narzędzi. Warto się z nimi zapoznać.

DO MALOWANIA I RYSOWANIA

Artweaver 5.1.3 DVD-KOD: 001

Darmowa wersja programu graficznego do malowania obrazów. W przyborniku programu mamy do dyspozycji wirtualne odpowiedniki typowych narzędzi malarskich – zestaw pędzli, ołówek, pióro, kredki oraz różne flamastry. Artweaver pozwala pracować na warstwach i oferuje podstawowe wsparcie dla plików PSD. Program zapewnia również pełną obsługę tabletów graficznych.



PONADTO:

Drawpile 1.0.2 DVD-KOD: 003
Krita 3.0 DVD-KOD: 015 / 015 (32- / 64-bit)
MyPaint 1.2 DVD-KOD: 016 / 017 (32- / 64-bit)
Tux Paint 0.9.22 DVD-KOD: 033

DO EDYCJI GRAFIKI I ZDJĘĆ

Hornil StylePix 1.14.5 DVD-KOD: 011

Lekki i darmowy program do edycji grafiki i rysowania. Za pomocą tej aplikacji w szybki i łatwy sposób poddamy zdjęcia edycji i retuszowi. Hornil StylePix oferuje rozbudowany przybornik narzędzi, przeszło 50 różnych efektów graficznych i ulepszeń zdjęć oraz przeglądarkę graficzną. Program pozwala na pracę na warstwach, wyświetlanie fotografii w formie pokazu ze zdjęć, a także otwieranie plików na zakładkach. Ma również tryb batch, który umożliwia przetwarzanie wielu plików jednocześnie.



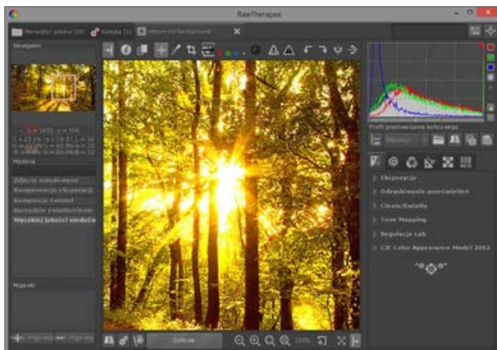
PONADTO:

Chasys Draw IES 4.40 DVD-KOD: 002
Pixia 6.0.2 DVD-KOD: 021 / 022 (32- / 64-bit)
Paint.NET 4.0.9 DVD-KOD: 018
PhotoFiltre 7.2.1 DVD-KOD: 019
Pixlr Desktop DVD-KOD: 023

DO EDYCJI ZDJĘĆ RAW

Raw Therapee 4.2 DVD-KOD: 024

Darmowa aplikacja do edycji obrazów zapisanych w formacie RAW. Do najważniejszych funkcji Raw Therapee należą: możliwość przeglądania miniaturek grafik, przetwarzania obrazu w 16 bitach, funkcje zapisu plików do formatów JPEG, PNG i TIFF, obsługa zaawansowanego edytora kolorów bazującego na ICC oraz algorytmów (EAHD i HPHD) pozwalających na rekonstrukcję fotografii.



PONADTO:

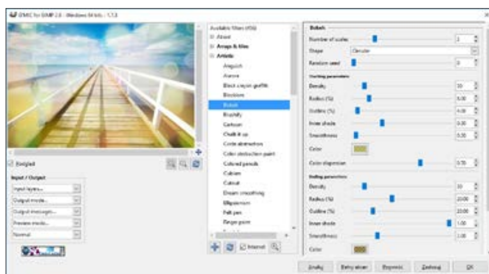
UFRaw 0.19.2 DVD-KOD: 034

DODATKI DO GIMPA

G'MIC plug-in

DVD-KOD: 007 / 008 (32- / 64-bit)

Wtyczka do GIMP-a – bogaty zestaw filtrów i efektów do retuszu.



PONADTO:

Exposure Blend DVD-KOD: 004

GIMP Animation Package 2.6 DVD-KOD: 006

Resynthesizer DVD-KOD: 026

SG Calendar DVD-KOD: 029

CIEKAWOSTKA: SUPERTUXKART

Gra dla fanów GIMP-a. Wyścigówka inspirowana serią Mario Kart. W grze występują maskotki programów Open Source, w tym Wilber. Mamy do dyspozycji ponad 20 różnych tras, na których rozmieszczono bonusy i dopalacze (DVD-KOD: 032).



Skróty klawiaturowe

Skróty klawiaturowe bardzo upraszczają i przyspieszają wiele czynności. Oto wybór najbardziej przydatnych skrótów klawiaturowych do GIMP-a

SKRÓTY NARZĘDZI W PRZYBORNIKU

IKONA	SKRÓT	OPIS SKRÓTU	IKONA	SKRÓT	OPIS SKRÓTU
	R	Zaznaczenie prostokątne		shift + F	Odbicie
	E	Zaznaczenie eliptyczne		shift + G	Przekształcanie klatki
	F	Odręczne zaznaczanie obszarów		T	Tekst
	U	Różdżka		shift + B	Wypełnienie kubełkiem
	shift + O	Zaznaczenie według koloru		L	Gradient
	I	Inteligentne nożyce		N	Ołówek
	B	Ścieżki		P	Pędzel
	O	Pobranie koloru		shift + E	Gumka
	Z	Powiększenie		A	Aerograf
	shift + M	Miarka		K	Stalówka
	M	Przesunięcie		C	Klonowanie
	Q	Wyrównanie		H	Łatka
	shift + C	Kadrowanie		shift + U	Rozmywanie lub wyostrzanie
	shift + R	Obrót		S	Rozsmarowywanie
	shift + T	Skalowanie		shift + D	Rozjaśnianie lub wypalanie
	shift + S	Nachylenie		D	Domyślne kolory
	shift + P	Perspektywa		X	Zamień kolory

SKRÓTY EDYCJI I CZYNNOŚCI

SKRÓT	OPIS SKRÓTU
ctrl + C	Skopiuj
shift + ctrl + C	Skopiuj widoczne
ctrl + X	Wytnij
shift + ctrl + X	Wytnij widoczne
ctrl + V	Wklej
shift + ctrl + V	Wklej jako nowy obraz
ctrl + .	Wypełnij kolorem tła
ctrl + ,	Wypełnij kolorem pierwszoplanowym
ctrl + ;	Wypełnij deseniem
ctrl + A	Zaznacz wszystko
shift + ctrl + L	Oderwij zaznaczenie
ctrl + H	Zakotwicz oderwany element
ctrl + I	Odwróć zaznaczenie
shift + ctrl + A	Brak zaznaczenia
shift + V	Zaznaczenie ze ścieżki
shift + ctrl + O	Przesunięcie warstwy
ctrl + F	Powtórz ostatni filtr
shift + ctrl + F	Wyświetl ponownie okno filtra
shift + Q	Szybka maska
↑, ↓, ←, →	Przesuwanie elementu
shift + ↑, ↓, ←, →	Przesuwanie skokowe elementu

PRZEŁĄCZANIE OKIEN

SKRÓT	OPIS SKRÓTU
ctrl + L	Warstwy
shift + ctrl + B	Pędzle
ctrl + G	Gradienty
shift + ctrl + P	Desenie
alt + 2	Przechodzenie do kolejnego dokumentu w oknie

SKRÓTY PODSTAWOWYCH OPERACJI

SKRÓT	OPIS SKRÓTU
ctrl + O	Otwórz
ctrl + alt + O	Otwórz jako warstwy
ctrl + S	Zapisz
shift + ctrl + S	Zapisz jako
ctrl + E	Wyeksportuj
shift + ctrl + E	Wyeksportuj jako
ctrl + W	Zamknij
ctrl + Q	Zakończ
ctrl + Z	Cofnij
ctrl + Y	Ponów
ctrl + N	Nowy obraz
ctrl + D	Duplikuj obraz
shift + ctrl + N	Nowa warstwa
ctrl + M	Połącz widoczne warstwy

SKRÓTY DLA WIDOKU

SKRÓT	OPIS SKRÓTU
shift + ctrl + T	Wyświetl prowadnice
shift + ctrl + R	Wyświetl linijki
ctrl + T	Wyświetl zaznaczenia
1	Widok 100%
4	Widok 400%
+	Powiększ
−	Pomniejsz
tab ⇥	Ukryj doki

Biblioteczka
Komputer
Świat

AUTOR: Alicja Żebruń

PRZYGOTOWANIE PŁYTY: Mariusz Michalski

REDAKTORZY PROWADZĄCY: Paweł Paczuski, Rafał Kamiński, Agnieszka Al-Jawahiri

PROJEKT OKŁADKI: Robert Dobrzyński

DZIAŁ DTP: Robert Dobrzyński, Mariusz Rybak

KOREKTA: Jolanta Rososińska

ZDJĘCIA: 123rf.com, Alicja Żebruń

ringier
axel springer



ISBN: 978-83-7813-940-9 Warszawa 2016

Wydawca: RINGIER AXEL SPRINGER POLSKA Sp. z o.o.
02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 52
tel. 22 2320000, 22 2320001
www.ringieraxelspringer.pl

DYREKTOR ZARZĄDZAJĄCY MARKĄ: Paweł Paczuski

BUSINESS PROJECT MANAGER: Paweł Bulwan

DRUK I OPRAWA: Toruńskie Zakłady Graficzne ZAPOLEX Sp. z o.o.

EGZEMPLARZE ARCHIWALNE:
tel. 22 3367901
infolinia 801 000869
prenumerata.axel@qg.com (zamówienia)

SPRZEDAŻ INTERNETOWA: www.literia.pl

KONTAKT:
TEL: 22 2320078 (w godzinach 11–15)

INTERNET: www.komputerswiat.pl, ksplus.pl

E-MAIL: biblioteczka@komputerswiat.pl



GIMP W PRAKTYCE

GIMP to zaawansowany, a przy tym darmowy edytor grafiki, który nie ustępuje możliwościami drogiemu Photoshopowi. Ta książka to zbiór praktycznych porad pokazujących, jak krok po kroku tworzyć w GIMP-ie konkretne projekty: od poprawiania i edycji zdjęć (zarówno osób, jak i krajobrazów czy architektury), przez tworzenie fotomontaży, po projektowanie logotypu i wizytówki oraz układanie animacji. Po prześledzeniu tych wskazówek i przećwiczeniu ich na fotografiach, które można pobrać z serwisu KŚ+, będziemy mogli z łatwością tworzyć własne mniej i bardziej zaawansowane projekty.

Na płycie dołączonej do książki znajdziemy GIMP-a wraz z opisanymi w poradach dodatkami oraz programy uzupełniające i alternatywne, łatwiejsze w obsłudze edytory grafiki.

CENA 14,90 zł
w tym 5% VAT

Nr 3/2016 (87)





KOMPUTER ŚWIAT BIBLIOTECZKA